
L'Appel de Cthulhu
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
LIVRET 4
ÉDITIONS SANS-DETOUR



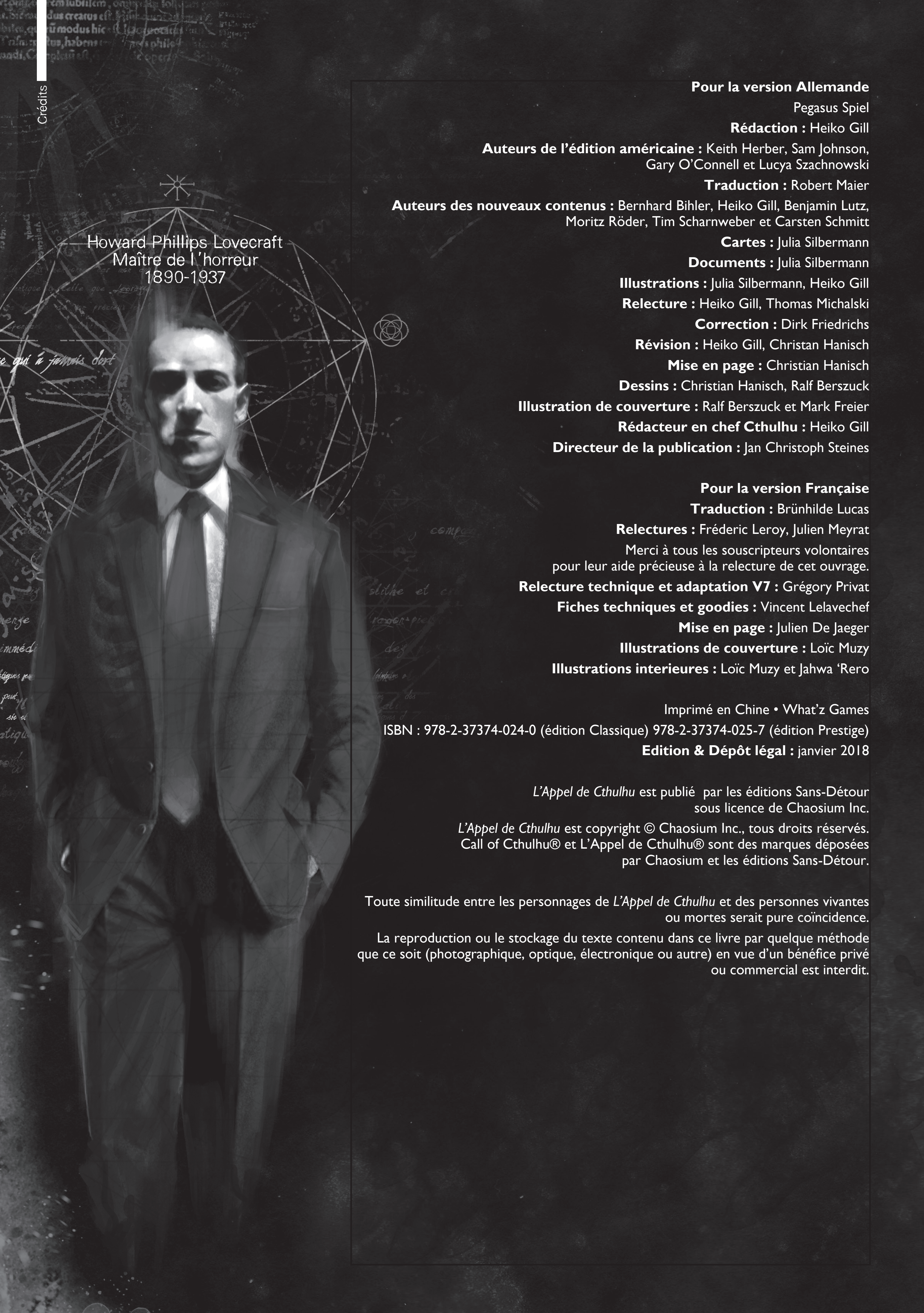
Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 4

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

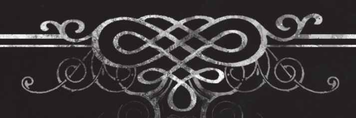
Table des matières

chapitre VII

La chose dans le puits



Où les investigateurs apprennent l'existence de la Confrérie de la Bête…



Investigation	5/5
Action	1/5
Exploration	2/5
Interaction	5/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	8-10h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs non présents aux chapitres V et VI
Époque	Janvier 1929

Chronologie

Suite directe des *Fils d'Horus*, l'histoire de ce chapitre n'entretient qu'un rapport très indirect avec la conspiration du Jour de la bête. Les personnages du **chapitre VI**, blessés et éloignés, devront avertir les investigateurs des autres groupes restés au États-Unis pour intervenir à leur place. Il est indispensable qu'au moins l'un d'eux ait participé aux événements du *Rêveur*, et dans l'idéal, il faudrait qu'un ou plusieurs d'entre eux aient participé à *Black Hills et autres secrets*.

Implication des investigateurs

Les investigateurs de ce scénario sont directement contactés par les personnages qui ont participé au **chapitre VI**.

En quelques mots

Le scénario se divise entre deux histoires distinctes qui n'ont aucun lien entre elles. Nitocris, alias Alicia Silverstone, se rend à Boston, bien décidée à profiter des nouveautés du mode de vie occidental du XX[e] siècle. Elle ne va quasiment vaquer qu'à ses loisirs, prenant tout juste le temps d'une rencontre avec le gérant des bureaux de NWI pour le corrompre et le lier à sa cause. Dix jours après son arrivée, elle quitte les Etats-Unis. Les investigateurs seront-ils suffisamment rapides et malins pour prendre la Reine des Goules de vitesse et contrecarrer ses projets ?
Une semaine après l'arrivée de Nitocris, une vague de meurtres d'enfants débute. Lorsque les investigateurs font le lien entre cette série d'assassinats et un drame vieux de presque quarante ans, ils apprennent l'existence de la Confrérie de la Bête, le nom d'un de ses leaders ainsi que l'existence d'un projet lié à la naissance de « l'Enfant ». Parviendront-ils à comprendre l'origine des meurtres suffisamment tôt pour sauver des vies innocentes ?

Enjeux et récompenses

- **Contrer les plans de Nitocris.** Les investigateurs peuvent empêcher Nitocris d'avoir accès aux ressources de NWI. Cependant, s'ils n'agissent pas subtilement, ils aggraveront la situation en permettant de créer des liens entre la Confrérie du Pharaon Noir et la Confrérie de la Bête. S'ils échouent, cela n'aura en revanche aucun impact sur le reste de la campagne.
- **Étudier les lunettes du Dr Cornwallis.** Cet objet utilise la même technologie que l'appareil qu'utilisera le Dr Dieter dans le **chapitre XV**. Si les investigateurs peuvent les étudier, ils pourront alors facilement faire le lien entre cette affaire et NWI.
- **Découvrir la lettre manuscrite du baron Haupmann.** Cet indice majeur va permettre de découvrir l'existence de la Confrérie de la Bête, mais également le nom de celui qui la dirige et sa localisation géographique.

Ambiance

La chose dans le puits fonctionne sur la dichotomie entre les quartiers riches et les quartiers plus modestes de Boston. Bien qu'il se déroule dans les années 60, *L'étrangleur de Boston* (1968, Richard Fleischer) donne une bonne représentation de la ville, qui plus est dans une ambiance où une vague de meurtres terrorise la ville. S'agissant de la créature qui vit dans le puits, *Ring* (Hideo Nakata, 1997) offre quelques images graphiques intéressantes qui peuvent être réutilisées pour décrire les sorties du monstre.

À l'affiche

Alicia Silverstone

C'est sous cette identité que Nitocris, la reine des Goules, débarque à Boston. Son but est d'accéder aux colossales ressources de NWI pour faire revenir sur Terre le Pharaon Noir.

New World Incorporated (NWI)

Les investigateurs vont pouvoir avoir un premier contact direct avec la multinationale à la tête de la conspiration du Jour de la Bête. Cette prise de contact sera toutefois plutôt positive étant donné que la succursale de Boston est remplie de personnes sympathiques qui n'ont aucun lien avec la Confrérie de la Bête.

Une chose abominable se rend à Boston pour décupler son pouvoir.
La reine des goules se dissimule sous des airs angéliques,
mais personne ne sait vraiment quels démons l'habitent…
Quelque chose de terrible hante Boston, quelque chose qui tue parce qu'elle a faim, résultat de la souillure d'une créature venant d'une autre dimension. Les indices d'un plan d'une ampleur énorme et machiavélique se révéleront, et les rêves de Paul LeMond (et de certains investigateurs) prendront bientôt une signification bien réelle.



La situation de départ du chapitre VII

Après les événements dramatiques du **chapitre VI**, les investigateurs voudront certainement se rendre rapidement à Boston pour poursuivre leur enquête sur les machinations d'« Alicia Silverstone ». Les personnages qui ont survécu au **chapitre VI** ne sont peut-être pas encore rentrés aux États-Unis en raison des dégâts physiques et psychologiques subis. Dans ce cas, les informations concernant Mlle Silverstone et Boston peuvent être envoyées par télégramme à d'autres investigateurs, de préférence un mélange des deux autres groupes.
Dans tous les cas, il faut un « vétéran » du **chapitre IV** pour recevoir un message de Mme LeMond. Si ce personnage a également fait partie du **chapitre I**, il peut comparer ses rêves à ceux de Paul.

Si des remplaçants ont été introduits pour combler les pertes, ils peuvent souffrir des mêmes rêves et entrer en contact avec les autres investigateurs par l'intermédiaire de Paul.

Les événements de ce chapitre
Les investigateurs doivent trouver un moyen de parler à la direction de NWI avant Nitocris, ou tout du moins tenter de limiter la casse. Dans le même temps, pendant leur séjour à Boston, plusieurs meurtres d'enfants surviennent, prédits par Paul LeMond. L'explication des meurtres conduit à une vieille tragédie familiale et au premier indice de l'existence de la Confrérie de la Bête.

Histoire

Le Dr Cornwallis faisait partie de la Confrérie de la Bête. Il avait été informé de la naissance d'Edward Chandler et en avait fait part au baron Hauptmann en Transylvanie. Le petit Edward habita chez lui quelque temps, jusqu'à l'arrivée du baron.

Lors de cette visite en Amérique, le baron Hauptmann offrit à son hôte des lunettes avec d'étranges lentilles prismatiques, permettant à son porteur de voir d'autres dimensions. Après le départ de son maître, le Dr Cornwallis se réjouit de cette reconnaissance, mais sa négligence eut des conséquences fatales.

Tragédie familiale
Un soir, l'épouse du docteur chaussa ces « lunettes » par simple curiosité. Lorsque son mari rentra ce soir-là, il la trouva recroquevillée dans un coin. Il s'avéra bientôt qu'une créature d'un autre monde l'avait mise enceinte.
Après son accouchement, au bout de onze mois de grossesse, Mme Cornwallis sombra dans la folie et fut enfermée dans une chambre à l'étage, pour sa propre sécurité. Le Dr Cornwallis et sa sœur, Sarah, s'efforcèrent d'alimenter et d'élever le rejeton dans une baignoire à la cave. Une nuit, Mme Cornwallis réussit à s'échapper de sa chambre et se faufila jusqu'à la cave. Elle sortit dans le jardin avec sa progéniture, la fit tomber dans le puits inutilisé et jeta de grosses pierres du jardin par-dessus.
Lorsque le Dr Cornwallis arriva, le puits était presque bouché. Il tenta de maîtriser sa femme et finit par l'acculer dans la cuisine. Elle se saisit alors d'un couteau de cuisine qu'elle lui planta à plusieurs reprises dans le corps. Les cris du couple avaient alerté Sarah qui, par prudence, s'était armée du pistolet de son frère. À la vue de ses blessures, elle tira et tua sa belle-sœur. Avant d'appeler la police, elle plaça l'arme dans la main de son cadavre.

Première série de meurtres
Suite à ce choc, Sarah resta deux semaines en observation à l'hôpital. Dans l'intervalle, plusieurs enfants furent tués à Boston. Lorsqu'elle revint à la villa, encore un peu secouée, elle constata que « Jeremy » vivait toujours et que le sol frais et humide du puits lui avait bien réussi. Elle commença alors à le nourrir de poulets crus qu'elle posait le soir sur le bord du puits, ce qu'elle fait encore aujourd'hui.
Avec l'âge, Sarah oublie de plus en plus souvent de nourrir Jeremy ces derniers temps. La faim le pousse donc à recommencer ses chasses nocturnes. En résumé, des enfants vont bientôt mourir.

L'entrée en scène des investigateurs

Dans le **chapitre VI**, une aide de jeu indiquait que « Mlle Silverstone » souhaitait faire affaire à Boston, dans le Massachusetts. La mention de New World Incorporated doit faire dresser

Les personnes importantes de ce chapitre

Alicia Silverstone
C'est l'une des nombreuses identités de Nitocris, la reine des goules. Elle fut aussi Shefira Roash, une riche résidente du vieux Caire. C'est sous ce nouveau nom qu'elle se présente à Boston et cherche à accéder aux ressources de NWI.

Edward McNamara
Avocat de droit international alcoolique, dont on peut tirer parti.

Dr Thomas Winter
Médecin de l'entreprise très sportif, il aiderait volontiers un partenaire de tennis.

Dr Andrew Sutherland
Linguiste timide et amoureux, il renverrait volontiers l'ascenseur en cas de coup de pouce dans sa vie sentimentale.

Cliff Turner
Gérant de NWI à Boston, il se fera manipuler par Nitocris si les investigateurs ne s'en mêlent pas à temps.

Sarah Cornwallis
Vieille femme dont la mémoire défaille, elle est indirectement responsable des meurtres de son neveu.



La curiosité de Mme Cornwallis eut des conséquences fatales.

l'oreille des personnages ayant participé au **chapitre II** pour le compte du groupe dans les Black Hills. Si les investigateurs ne peuvent pas encore partir du principe qu'une chose effroyable se cache derrière cette entreprise exemplaire sur le plan social, il parait logique d'avertir NWI des mauvaises intentions de Mlle Silverstone, personne très haut placée dans un sombre culte. Si les investigateurs n'ont pas obtenu beaucoup d'informations en Égypte, ils voudront peut-être se mettre en travers de son chemin, voire l'éliminer.

Un nouvel enregistrement
Avant même d'entreprendre le voyage à Boston, on sonne à la porte. Un nouvel enregistrement est arrivé au courrier, un rêve de Paul LeMond envoyé par sa mère.
Une grande partie de l'enregistrement n'est que marmonnements, mais certains passages sont clairs. Outre les rêves d'une grande bête, déjà familiers, les mots notés dans l'*Aide de jeu n°20* peuvent être entendus.

Les personnages disposant d'un lien psychique avec Paul peuvent se rappeler de bribes d'un rêve dans lequel apparaissent les cadavres mutilés de trois enfants, dominés par un animal difficile à identifier. Bizarrement, les personnages qui n'étaient *pas* présents au **chapitre I** ont l'impression de vaguement se rappeler de tels rêves avec un test majeur sous POU.

RETRANSCRIPTION DE L'ENREGISTREMENT D'UN RÊVE DE PAUL LEMOND – 01/01/1929

« LES ENFANTS MEURENT... LES ENFANTS VONT MOURIR... C'EST LA TRAÎNÉE DE LA BÊTE : BOSTON... »

Aide de jeu n°20

Remarque pour le Gardien : les souvenirs latents des rêves s'expliquent par le fait que les ancêtres de ces personnages ont participé à l'expédition du baron Hauptmann et de Lang-Fu à G'harne et ont développé un lien psychique qui se transmet de génération en génération. Voir le **chapitre X** pour plus de détails.

Direction Boston ?
Si les investigateurs se rendent aussitôt à Boston, ils peuvent trouver la trace de Nitocris (sous l'identité d'Alicia Silverstone). Concernant les meurtres d'enfants, ils manquent d'indices et pourraient même devenir suspects s'ils furètent dans le coin et que les victimes meurent *ensuite*.

Deuxième série de meurtres
Les meurtres sont bien sûr perpétrés par l'effroyable créature nommée Jeremy, qui vit encore dans le puits du jardin des Cornwallis.
Au cours de la deuxième semaine de janvier, trois enfants sont tués dans les rues de Boston, comme Paul l'avait prédit. Tous les trois proviennent d'un quartier pauvre et vagabondent la nuit tombée. Les meurtres interviennent tous les deux jours.

Chronologie

1er janvier	Arrivée de Nitocris à Boston
2 janvier	Nitocris se rend à NWI
4 janvier	Entretien de Nitocris avec la directrice du service, Hilten
5 janvier	Première du film *The Son of the Golden West*
6 janvier	Nitocris passe la journée avec Tom Mix
7 janvier	1er meurtre (Sally Butcher)
8 janvier	Entretien de Nitocris avec M. Turner
9 janvier	2e meurtre (Miles O'Leary)
10 janvier	Départ de Nitocris
11 janvier	3e meurtre (Luigi Rizzi)
15 janvier	(au plus tôt) 4e meurtre



Alicia Silverstone

30 ans, alias Nitocris

FOR	60
DEX	65
POU	140
CON	75
APP	90
ÉDU	97
TAI	60
INT	80

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 28

Combat

Esquive 32 % (16/6)
Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
Ongles aucun dégât, mais ils sont empoisonnés (type : fort)

Protection
La chaîne et la ceinture de Nitocris lui donnent chacune 5 points d'armure contre les blessures sur tout le corps (la couronne est restée en Égypte). Elle porte la chaîne sous un foulard et la ceinture sous ses vêtements. Elles lui confèrent une protection divisée par deux (arrondie au supérieur) contre la magie et les créatures magiques.

Compétences

Archéologie (Égyptologie)	70 % (35/14)
Baratin	90 % (45/18)
Discrétion	80 % (40/16)
Histoire (Égypte ancienne)	90 % (45/18)
Médecine	20 % (10/4)
Mythe de Cthulhu	60 % (30/12)
Occultisme	80 % (40/16)
Persuasion	76 % (38/15)
Psychologie	90 % (45/18)
Sciences (chimie)	10 % (5/2)
(pharmacologie)	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	95 % (47/19)

Langues

Allemand	20 % (10/4)
Anglais	50 % (25/10)
Arabe	90 % (45/18)
Égyptien de la sixième dynastie	97 % (48/19)
Français	20 % (10/4)
Grec	20 % (10/4)

Sortilèges
Accès à tous les sortilèges, excepté ceux qui sont en lien avec les Dieux Extérieurs.

Alicia Silverstone alias Nitocris

Lorsque la reine des goules repéra l'extraordinaire beauté d'une Européenne, durant une cérémonie en l'honneur du Pharaon Noir, elle ordonna aux prêtres un changement de plan immédiat. Cette nuit-là, il reçut une offrande de moins. La malheureuse ne fut pas sacrifiée, mais étranglée une heure plus tard pour servir au cours du sortilège *Doppelgänger* (Note : variation du sort *Ressemblance dévorante*) Depuis, Nitocris apparaît sous ces traits en compagnie des Américains et des Européens, mais également au Caire pour berner la société secrète de l'Épée de Snéfrou.

Sur ses faux papiers réalisés à Londres et d'excellente facture, on peut voir qu'« Alicia Silverstone », Américaine, née en Louisiane, s'est rendue plusieurs fois en Égypte et qu'elle est domiciliée à La Nouvelle-Orléans, où elle possède des terrains et des titres.

Seules des recherches approfondies sur place révéleront rapidement qu'aucun document correspondant à cette naissance et à ces propriétés n'existe.

Nitocris a complètement changé de garde-robe lors de son escale à New York. Elle transporte principalement des vêtements en fourrure et en soie d'une valeur approchant les 4000 $. Ses bijoux sont assez modestes en comparaison (2000 $ à peine) et son parfum, le légendaire Chanel N°5, est présent dans de telles quantités dans ses bagages qu'on peut estimer sa valeur totale à plus de 2000 $.

En présence de Nitocris, le Gardien doit bien appuyer sur l'orgie des sens ; l'odeur des plus nobles de son parfum et le son du froissement de la soie, provoquant les regards intéressés de ces messieurs et ceux meurtriers de ces dames.

Nitocris à Boston

Cette petite partie de la campagne est une version cruelle de la *Comédie des erreurs* (*The Comedy of Errors*).
Nitocris se trouve aux États-Unis, car elle souhaite asseoir son pouvoir financier et politique dans le but de libérer le Pharaon Noir. Le groupe NWI a suscité son intérêt et elle aimerait qu'il s'engage en Égypte. Naturellement, elle a l'intention de placer ses favoris à des postes clés et de les utiliser afin d'amener progressivement le groupe au sein de son culte.
Les personnes qui travaillent pour NWI à Boston n'ont absolument aucun lien avec la Confrérie de la Bête et n'ont aucune idée des pouvoirs blasphématoires qui se cachent derrière cette Alicia Silverstone qui inspire tant confiance.
Les investigateurs disposent de quelques informations concernant cette riche héritière et leur opinion du groupe NWI est probablement positive. Ils voudront donc en toute logique avertir l'entreprise. Cette mise en garde pourrait remonter dans la hiérarchie jusqu'aux oreilles d'un membre de la Confrérie de la Bête et provoquer des conséquences bien différentes de ce qu'espéraient les personnages par leurs démarches…
Indépendamment des plans de Nitocris, les meurtres prédits se dérouleront à Boston sur cette même période. Les investigateurs soupçonneront certainement un lien entre les meurtres et la reine des goules et ne constateront leur erreur qu'à son départ, lorsque les meurtres se poursuivront.



Nitocris

Sous le nom d'Alicia Silverstone, Nitocris arrive à Boston à la Saint-Sylvestre. Elle loge dans une suite de l'hôtel Lennox et a déposé divers objets de valeur dans l'un des coffres-forts. Elle compte prendre contact avec NWI et repartir le 10 janvier. En fonction de la date et de la manière dont les personnages l'approchent, ils pourront éventuellement mettre leur nez dans ses affaires.
Le Gardien doit tenir compte d'une chose : les « donneurs d'organe » du **chapitre VI** n'ont vu Nitocris que brièvement, mais ils ont en revanche 25 % de chance d'être reconnus par elle ! Il serait donc pertinent que d'autres investigateurs fassent partie du voyage.

L'hôtel

L'hôtel Lennox a été construit en 1900 par le propriétaire du Waldorf-Astoria de New York pour la modique somme d'un million de dollars. À cette date, c'était le plus haut bâtiment de la ville. La façade est en briques de terracotta blanches et rouges et l'intérieur respire le luxe. Le nom de l'hôtel provient de Lady Sarah Lennox, épouse du roi Georges III qui régnait sur la Grande-Bretagne pendant la guerre d'indépendance américaine.

Il se trouve au cœur du quartier Back Bay, à l'intersection entre *Boylston Street* et *Exeter Street* à côté d'une gare dans laquelle les riches hôtes peuvent laisser leurs wagons privés pendant leur séjour. La Boston Public Library se trouve à quelques minutes à pied.

Sur onze étages, on trouve trois restaurants, plus de 200 chambres et quatre suites. Des personnalités de l'art, du sport et de la politique comptent parmi les habitués.

Nitocris loge dans l'une des deux suites du dernier étage, qui comprend quatre pièces : un grand salon, deux chambres avec lits à baldaquin et une salle de bain princière.

Si les investigateurs souhaitent entrer dans la suite, plusieurs possibilités s'offrent à eux.

Face à face : un personnage peut réserver à l'hôtel, se *déguiser* en toute tranquillité en groom ou en femme de chambre et frapper tout simplement à la porte lorsque Mlle Silverstone est dans sa suite. Toute personne qui lui est inconnue (voir ci-dessus) ne suscite aucune méfiance particulière tant qu'elle vaque à des occupations domestiques ; Nitocris l'ignore majestueusement.

Intrusion : la porte du corridor est très solide (FOR 90) et sa serrure est très moderne ; elle ne peut être ouverte qu'avec une réussite extrême en *Crochetage*. En revanche, passer par les toits est un jeu d'enfant. Les vitres ne sont pas verrouillées, mais il faut tout de même les atteindre ; il suffit de réussir un test de *Grimper* pour y parvenir. Pour accéder au toit, une échelle à peine dissimulée derrière une porte (FOR 40) à l'arrière de l'hôtel peut être utilisée. Un simple test sous *Mécanique* permet d'ouvrir cette porte.

La suite, ou plutôt son contenu, est décevante. Hormis les vêtements de luxe et les sous-vêtements hors de prix, on n'y trouve aucun effet personnel de la reine des goules. Une réussite de *Trouver Objet Caché* permet de découvrir un bloc-notes (*Aide de jeu n°21*). Si les investigateurs ne l'ont pas découvert autrement, ils obtiennent non seulement le nom des interlocuteurs les plus importants de Nitocris, mais également la preuve de son double-jeu.

Coffre-fort de l'hôtel : si aucun personnage n'est spécialisé dans le crochetage, le groupe ne pourra pas voir ce que Nitocris a déposé au coffre. Des investigateurs ingénieux trouveront vraisemblablement le moyen d'en savoir plus. Ils peuvent déposer eux-mêmes quelque chose au coffre, corrompre ou *baratiner* un réceptionniste de l'hôtel pour apprendre ce que Mlle Silverstone a laissé dans son coffre. Néanmoins, s'ils espèrent découvrir un artéfact, des parchemins ou autres objets magiques, ils seront déçus. Nitocris y a seulement déposé la somme colossale de 10 000 $ en espèce, plusieurs bijoux ornés de pierres précieuses ainsi que ses documents de voyage. On peut constater qu'elle a réservé un vol pour New York le 10 janvier, et un trajet par bateau pour l'Égypte.

Loisirs

Boston est une ville intéressante, même en janvier, pour un ancien pharaon et grande prêtresse curieuse de tout. Il est recommandé au Gardien de choisir un jour sur deux l'une des attractions touristiques présentées dans la description détaillée de Boston. Ces attractions peuvent correspondre aux centres d'intérêt des investigateurs qui la suivent, mais un Gardien cruel peut choisir des activités diamétralement opposées à celles que les personnages apprécient. L'un d'entre eux devra peut-être s'infliger une séance d'opéra qui lui vrille les tympans ?

Dans tous les cas, Nitocris ne ratera pas la première de *The Son of the Golden West*, le 5 janvier au théâtre St James (sur Huntington Avenue), avec tout le gratin de la ville. L'acteur principal, **Tom Mix**, qui joue le rôle du cowboy sera présent ; il loge bien sûr à l'hôtel Lennox. Nitocris s'intéresse beaucoup à cette star du cinéma et passera sa journée du dimanche (6 janvier) avec lui. Ils dînent ensemble au restaurant de l'hôtel et c'est au Gardien de décider si cela tourne à l'aventure amoureuse.



« Mlle Silverstone ? De la visite pour vous. »

Le programme de Nitocris ne comporte en aucun cas d'activités illégales ou de rencontres avec des créatures surnaturelles.

Sa filature n'est pas problématique tant que les investigateurs conservent une distance appropriée. Le Gardien peut demander un test sous *Discrétion* par filature ; sur un 90-100, Nitocris peut faire un test d'*Écouter* ou *Trouver Objet Caché* en fonction de la situation. Si elle remarque la filature, elle pense avoir affaire à un employé de NWI ; soit elle lui sourit, soit elle s'approche en disant « Vous pouvez rassurer votre supérieur hiérarchique, je ne fais pas affaire avec

NWI Stearns Building 140 Tremont Street

Turner ! – idiot crédule

Financement au Caire ET NON à Alexandrie !!

Marionnette anglaise ???

Aide de jeu n°21 (Feuille de bloc-notes)

une autre entreprise de Boston. Bonne soirée. » Elle ne se laissera pas engager dans une discussion.

Activités professionnelles
Comme indiqué précédemment, Nitocris arrive à Boston le 1er janvier et repart le 10. Dans cet intervalle, elle veut parler en personne aux dirigeants locaux de NWI. Cela conduit, ainsi que pour les investigateurs qui entreprendraient les mêmes démarches, à l'hôtesse d'accueil et à la chef de service.
Le Gardien peut faire de l'entretien avec le directeur du bureau de Boston une course entre Nitocris et les investigateurs. Nitocris arrive dès le 2 janvier, sous l'apparence très convaincante d'une riche héritière aux intérêts caritatifs. Elle est donc traitée avec une grande prévenance par Mlle Rooster et obtient un rendez-vous deux jours plus tard avec la chef de service **Melly Hilten**. Cette dernière organise une rencontre avec le directeur pour le mardi suivant. Lors de cet entretien, si les personnages ne s'en mêlent pas, Nitocris réussit à manipuler l'innocent, ce qui lui donne accès à une somme potentielle et à une influence inestimable...

Nitocris et les meurtres
La reine des goules n'a pas connaissance des meurtres. Si les investigateurs la suivent pendant cette période, ils sauront qu'elle dispose d'un alibi en béton. De plus, puisqu'elle part avant le troisième meurtre, elle sera définitivement disculpée.

New World Incorporated

Le bureau de NWI se trouve au quatrième étage du *R.H. Stearns Building, 140 Tremont Street*, un bâtiment de neuf étages moderne construit en 1909. Les trois premiers étages abritent le centre commercial de M. Stearns et les étages supérieurs sont loués à diverses entreprises.
Depuis deux ans, les affaires du groupe sont coordonnées et dirigées sur la côte est.
L'entreprise se divise en trois services : travaux publics, droit international et projets de construction. Seule Mme Hilten est disponible, car ses deux autres collègues sont absents, l'un au siège de Chicago, l'autre en congés ; leur retour n'est pas prévu avant le milieu du mois. 1D10+6 collaborateurs travaillent dans chaque service, des experts et spécialistes, mais aussi des secrétaires, des commis et autres « petites mains ». Si moins de douze personnes se trouvent dans les bureaux, le Gardien peut considérer que des postes sont vacants et les investigateurs ont la possibilité d'envoyer leur candidature.
Pour être sûrs d'obtenir des résultats, les personnages doivent parler avec **Cliff Turner,** le gérant (*Idée*). La vieille réceptionniste Selma Rooster est particulièrement revêche : « Il vous faut une recommandation d'un chef de service. Sinon n'importe qui pourrait venir. M. Turner est un homme occupé. Voulez-vous un rendez-vous avec Mme Hilten, chef du service travaux publics ? »
Pour obtenir un rendez-vous, il faut faire bonne impression auprès de Mlle Rooster (APP ou *Crédit*) ou bien réussir à la *persuader* que l'affaire est urgente. En cas de succès, les investigateurs obtiennent un rendez-vous avec Mme Hilten dans 1D3 jours. Dans le cas contraire, ce sera 1D3+3 jours.
Mme Hilten les écoute avec désintérêt, avant de les renvoyer ou de se sentir obligée de leur arranger un rendez-vous avec son chef dans 1D4 jours en raison de leur *Crédit*. Les investigateurs peuvent être déconcertés de ne pas réussir à *persuader* ou *baratiner* Mme Hilten. Malheureusement, elle est veuve depuis quelques mois et saisit toutes les occasions pour cracher sa haine à la face du monde. Seul leur *crédit* peut venir à bout de cet obstacle hiérarchique.
Ces deux dragons peuvent être évités en passant par un employé serviable de NWI, un protégé du gérant qui pourrait organiser une entrevue.

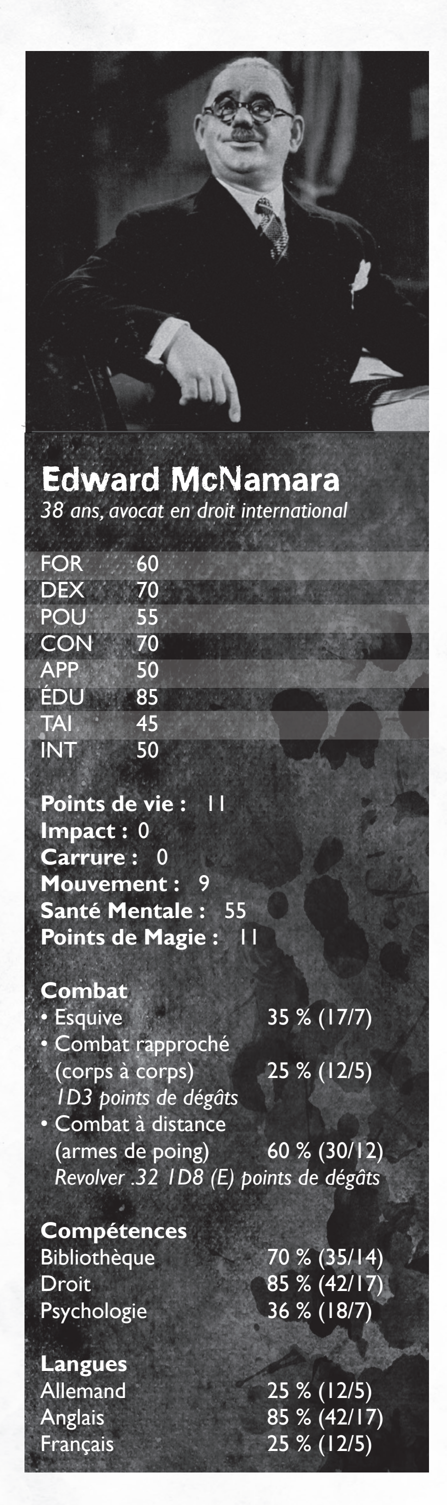
Un aimable collaborateur ?
Les investigateurs ont à tout moment le loisir d'approcher un collaborateur et de discuter avec lui, pendant la pause déjeuner ou après la journée de travail. Un test de *Persuasion* ou de *Baratin* peut appuyer l'urgence de la situation, mais il leur faudra de la *Chance* pour obtenir la description des protégés de M. Turner. Avec discernement ou 1D3, le Gardien pourra indiquer, parmi les personnages décrits ci-après, ceux que les investigateurs réussissent à identifier.
Le Gardien peut trouver une solution élégante si l'un des personnages a par-



R.H. Stearns Building.

ticipé au **chapitre II**. L'un des collaborateurs de Windy Point se trouve justement à Boston. S'il a survécu, il peut s'agir de **Scott Wallace** (qui s'occupe en ce moment de la formation de ses collègues) ou d'un autre PNJ que les investigateurs ont rencontré là-bas.

Les trois collaborateurs estimés par M. Turner sont l'avocat **Edward McNamara**, le médecin **Dr Thomas Winter** et le linguiste **Andrew Sutherland**. Avec leur aide, il est possible de parler à M. Turner dès le lendemain. Après avoir appris leur existence, il faut néanmoins réussir la tactique d'approche.



Edward McNamara
38 ans, avocat en droit international

FOR	60
DEX	70
POU	55
CON	70
APP	50
ÉDU	85
TAI	45
INT	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat

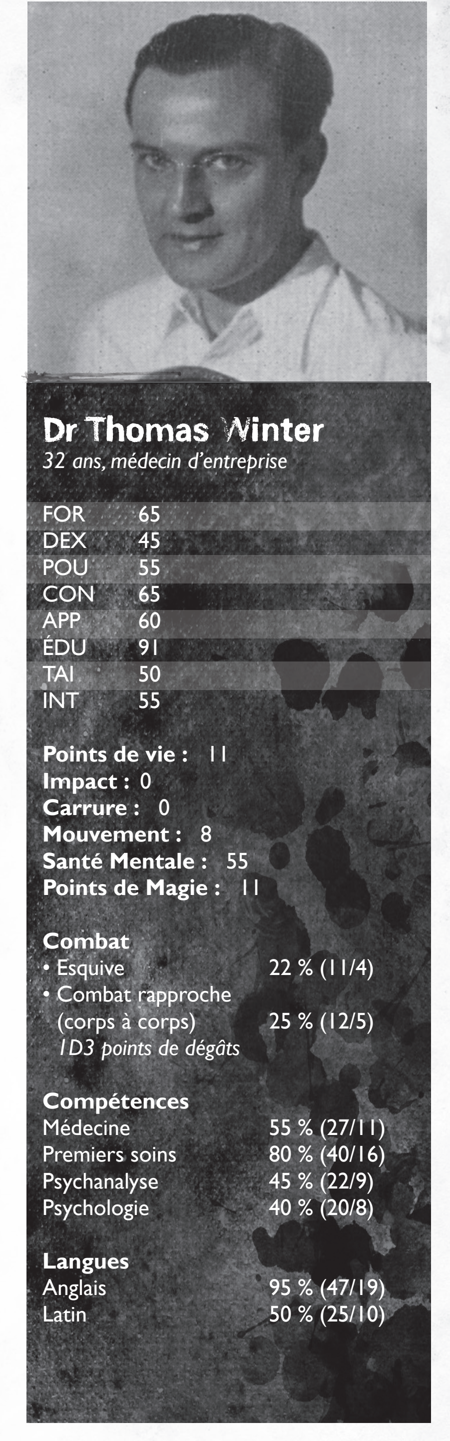
• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 points de dégâts	
• Combat à distance (armes de poing)	60 % (30/12)
Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts	

Compétences

Bibliothèque	70 % (35/14)
Droit	85 % (42/17)
Psychologie	36 % (18/7)

Langues

Allemand	25 % (12/5)
Anglais	85 % (42/17)
Français	25 % (12/5)



Dr Thomas Winter
32 ans, médecin d'entreprise

FOR	65
DEX	45
POU	55
CON	65
APP	60
ÉDU	91
TAI	50
INT	55

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat

• Esquive	22 % (11/4)
• Combat rapproche (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Médecine	55 % (27/11)
Premiers soins	80 % (40/16)
Psychanalyse	45 % (22/9)
Psychologie	40 % (20/8)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Latin	50 % (25/10)

Edward McNamara
L'avocat du service de droit international vient de Baltimore, mais vit depuis deux ans à Boston. Il n'a laissé là-bas ni ses biens mobiliers ni ses problèmes d'alcool. Son plus grand problème n'est pas la boisson en elle-même, mais le fait que la prohibition rende son accès si difficile. Il a développé ses petites habitudes à Boston et on le trouve tous les soirs dans le bar clandestin *The Sportlight* sur Old Colony Avenue.

Les investigateurs s'attendent peut-être à une atmosphère de violence après leurs expériences du **chapitre IV**, mais ils seront agréablement surpris : les hôtes se comportent convenablement et les gangsters ne portent pas leurs armes au vu et au su de tout le monde. Avec un peu de chance, les personnages pourront apprendre pendant leur visite au bar que le propriétaire, Billy Wallace, est apparenté au chef du gang de Gustin (ce qui pourrait les intéresser s'ils souhaitent établir un contact avec le crime organisé pour obtenir des explosifs ou autres matériels).

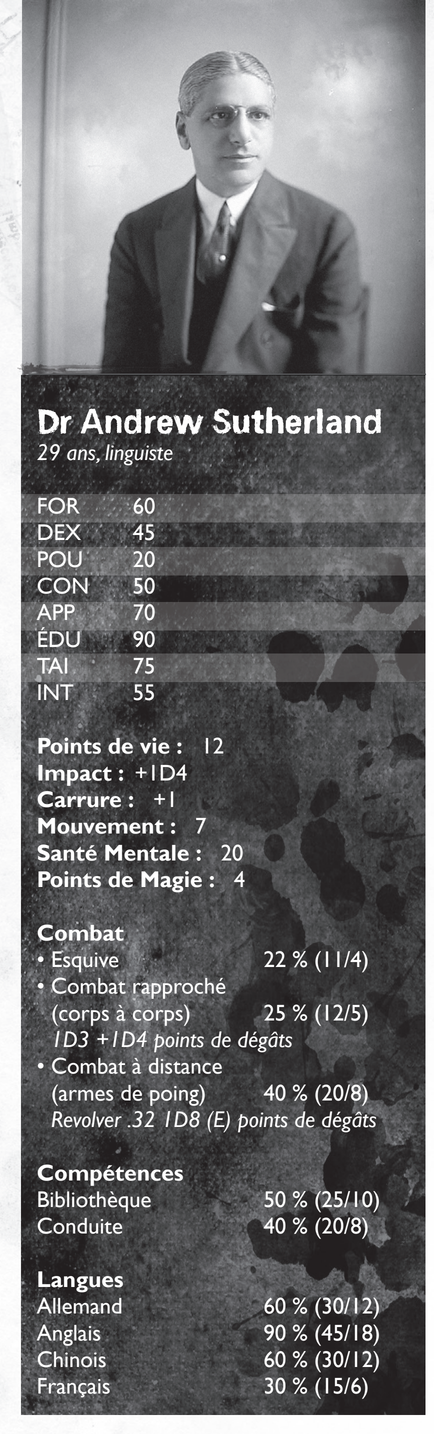
D'une manière ou d'une autre, il est possible d'approcher McNamara tranquillement accoudé au comptoir. Si les investigateurs le rencontrent ici, il ne fait aucune difficulté pour arranger un rendez-vous avec son chef contre la promesse de ne pas ébruiter ses mauvaises habitudes. Attention, avec un test sous *Psychologie*, il peut savoir si les personnages comptent réellement garder son secret pour eux.

Dr Thomas Winter
Thomas Winter a grandi dans un quartier pauvre de Boston et a obtenu une bourse pour étudier la médecine, grâce à sa grande ténacité. À présent, il rattrape le temps de son enfance et de son adolescence empli de privations, et est devenu un joueur de tennis passionné. Même au mois de janvier, le froid ne l'empêche pas de s'entraîner dans une salle de Summer Street, où il se réjouira d'un match contre un adversaire de qualité. Que l'affrontement soit sans espoir ou qu'un investigateur le batte par un test majeur sous DEX, il sera possible de s'entretenir avec lui ensuite et d'évoquer le travail. Thomas Winter sera prêt à aider un nouvel ami sportif et à organiser une rencontre avec M. Turner.

Andrew Sutherland
Andrew Sutherland est lui aussi né à Boston. Ce linguiste travaille comme traducteur pour NWI et rêve d'une vie pleine d'aventures. Son quotidien est bien différent. Il vit toujours chez sa mère et est bien trop timide pour se défaire de son emprise. « Bernice » (nom de scène) pourrait cependant l'aider. C'est une prostituée dont il est follement amoureux et qu'il voit une fois par semaine au *Club Paris*, une maison close de bonne réputation.

Les employés de NWI savent seulement qu'il a une « fiancée » secrète qu'il ne présente jamais et qui semble avoir des « difficultés ».

Si une femme s'enquiert avec tact des « difficultés de sa fiancée », il s'empourpre, mais, dicté par le conditionnement de sa mère depuis sa naissance, il explique son dilemme en murmurant et en bégayant. Des investigateurs masculins ne parviennent à ce résultat qu'avec une réussite extrême de *Baratin*.



Dr Andrew Sutherland
29 ans, linguiste

FOR	60
DEX	45
POU	20
CON	50
APP	70
ÉDU	90
TAI	75
INT	55

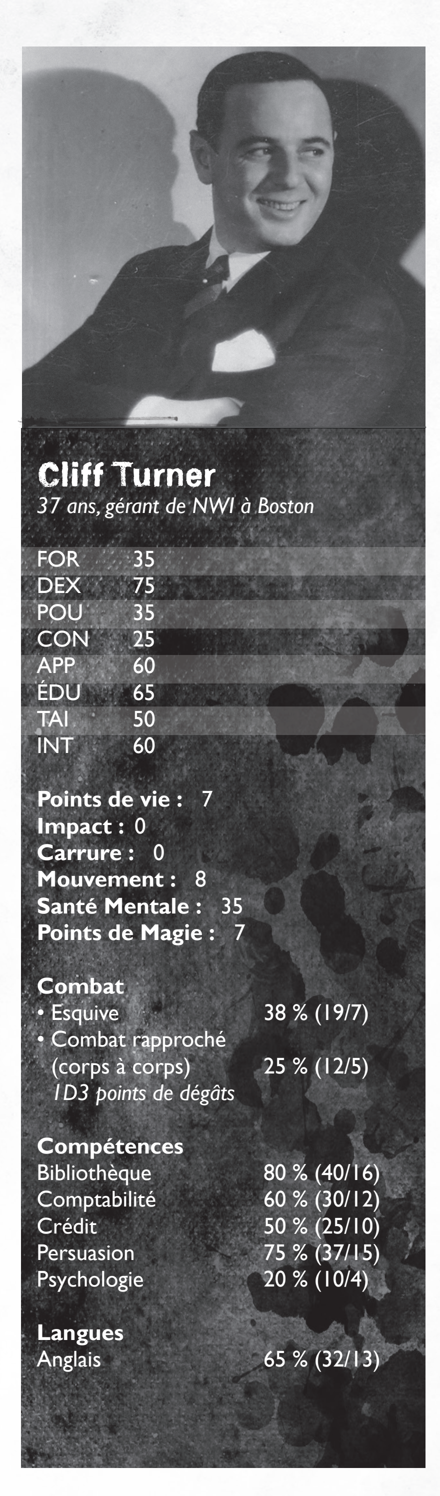
Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 4

Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 +1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 50 % (25/10)
Conduite 40 % (20/8)

Langues
Allemand 60 % (30/12)
Anglais 90 % (45/18)
Chinois 60 % (30/12)
Français 30 % (15/6)

Pour obtenir d'Andrew Sutherland l'aide espérée, les investigateurs doivent d'abord résoudre son problème. Il semble à première vue assez délicat, mais c'est en réalité un jeu d'enfant. Il suffit qu'Andrew, en compagnie d'un ou deux personnages qui feront la conversation pour lui, se rende au *Club Paris*. « Bernice » est une jolie blonde d'âge moyen dont les marques du métier sont étonnamment peu visibles. Elle rentre tout à fait dans la case « catin au cœur tendre » et rien ne l'empêche de mettre fin à son activité pour prendre sa retraite. Si Andrew le lui avait demandé, elle serait devenue Mme Sutherland bien plus tôt...



Cliff Turner
37 ans, gérant de NWI à Boston

FOR	35
DEX	75
POU	35
CON	25
APP	60
ÉDU	65
TAI	50
INT	60

Points de vie : 7
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 35
Points de Magie : 7

Combat
- Esquive 38 % (19/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 80 % (40/16)
Comptabilité 60 % (30/12)
Crédit 50 % (25/10)
Persuasion 75 % (37/15)
Psychologie 20 % (10/4)

Langues
Anglais 65 % (32/13)

Cliff Turner, le gérant

Cliff Turner, lui aussi de Boston, a travaillé plusieurs années à New York, Buffalo et Philadelphie. C'est un homme d'affaires doué, un orateur talentueux, et probablement celui qui écoute le mieux au monde. Si les investigateurs accèdent à son opulent bureau orné de boiseries nobles et d'ameublement en cuir, mieux vaut tout de même qu'ils n'arrivent pas les mains vides.

Les doutes de Cliff au sujet d'Alicia devront provenir de l'évaluation objective des arguments des investigateurs, et non de leurs tests de compétences. Les investigateurs auront bien sûr toutes les chances de leur côté s'ils présentent l'*Aide de jeu n°21* à Cliff Turner. De plus, les mots d'un « vétéran de Windy Point » compteront plus que ceux d'une inconnue.

Quoi qu'il arrive, les réflexions suivantes seront faites : « Allons, c'est tout ? Pour influencer un groupe d'une ampleur telle que NWI, il va falloir un peu plus de matière ! » Un test d'*Idée* peut amener à penser qu'une entreprise aussi philanthrope ne souhaiterait pas faire affaire avec un culte adepte des sacrifices humains.

D'une manière ou d'une autre, à la fin, Cliff Turner les remercie pensivement de leur avertissement et prépare un rapport confidentiel pour le siège de Chicago. Il leur indique qu'il va rompre toute relation avec cette Mlle Silverstone.

Les investigateurs seront certainement heureux d'avoir atteint leur objectif sans verser une goutte de sang ni perdre de santé mentale... et penseront avoir réussi cette partie de l'aventure.

L'ironie de la situation

Si le rapport de Cliff Turner arrive à Chicago, il atterrit sur le bureau d'Edward Chandler en personne. S'il mentionne a minima que Mlle Silverstone pourrait avoir un lien avec une confrérie secrète qui révère en Égypte des dieux blasphématoires, dispose de créatures monstrueuses comme gardiens ou conduit des rites sanguinaires, cela suscite naturellement son intérêt.

Bien qu'il n'intervienne pas auprès de Nitocris dans un premier temps, ce courrier posera les bases d'une relation étroite et maléfique entre la Confrérie de la Bête et celle du Pharaon Noir.



Des personnages fiers de leur action, pensant à tort avoir évité le pire.



La série de meurtres

Pendant la première semaine de janvier, aucun meurtre ne se produit. Lorsque Jeremy ne supporte plus la faim qui le tenaille, le cauchemar commence.

Dans le quartier sud-est, au sud de Back Bay, les beaux jours appartiennent au passé. Au XIX[e] siècle, des remblais avaient transformé ce marais en zone habitée par une classe moyenne en pleine expansion. La construction de meilleures zones d'habitation conduisit cependant les habitants à quitter ce quartier dans les décennies qui suivirent et les protestants anglo-saxons furent remplacés par des catholiques irlandais. Au début du siècle, des immigrants italiens pauvres complétèrent le tableau, avec une affinité bien marquée pour Mussolini et le fascisme italien. L'image de ce quartier pauvre est illustrée par les barquements sans salle d'eau, ce qui oblige les habitants à utiliser les douches publiques.

Le premier meurtre

Le 7 janvier, tard le soir, **Sally Butcher**, 13 ans, erre à proximité de la gare de Back Bay, où elle suit l'exemple de ses deux sœurs et tente de se prostituer dans l'obscurité. Brusquement, elle est traînée dans un buisson et meurt, avant d'avoir le temps d'émettre le moindre son, sous l'effet de la succion des bouches de Jeremy Cornwallis à l'extrémité de ses pseudopodes.

Son cadavre est découvert le lendemain matin par un balayeur et un petit article paraît dans l'édition du *Boston Globe* de l'après-midi sans qu'il y soit mentionné les faits précis ou les spéculations sur de potentiels coupables..

Le deuxième meurtre

Au soir du 9 janvier, **Miles O'Leary**, 11 ans, rentre chez lui après avoir passé du temps avec ses amis appartenant à la bande *The Misfits*. Il est parvenu à entrer dans la bande le jour-même après une épreuve de courage (un vol dans un magasin) ce qui l'a mis de très bonne humeur. Au bout d'Albemarle Street, il est attaqué par Jeremy qui le traîne dans un terrain vague, derrière un mur en ruines. Miles parvient à pousser quelques cris étouffés avant de mourir, mais personne ne mesure l'importance des cris entendus. Les cris sont le lot quotidien et mieux vaut ne pas s'en mêler.

Son cadavre est retrouvé vers cinq heures du matin par les travailleurs de nuit Samuel Rosenzweig et Levi Meyer à leur retour du travail. Samuel Rosenzweig en informe la police ; Levi Meyer remarque une trace de bave et la suit jusqu'au mur du terrain des Cornwallis. Lorsqu'il fait part de ses observations, la police n'en tient pas compte.
Le *Boston Globe* relate les faits et mentionne cette fois la similitude entre les deux meurtres.

Le troisième meurtre

Le 11 janvier, **Luigi Rizzi**, 12 ans, quitte le foyer familial de Mystic Street vers 21 heures pour ne pas se retrouver au milieu d'une dispute parentale. Il est surpris par Jeremy dans la cour de son immeuble. Son corps est découvert au petit matin par les voisins.
Les journaux spéculent sur les motifs du meurtrier décrit comme un fou ou une bête brutale et satanique.
La police décide de mettre en place un couvre-feu pour les enfants et demande expressément aux parents de le faire respecter.
Le troisième meurtre cristallise une zone décrite comme le « terrain de chasse du meurtrier ». Si l'on reporte l'emplacement des meurtres sur une carte, on peut constater qu'aucun ne se trouve à plus d'un kilomètre de la villa des Cornwallis (bien que le rapport avec eux ne soit pas encore connu).

D'autres meurtres ?

La poursuite de la série de meurtres dépend de la vitesse à laquelle les investigateurs enquêtent.
Tant que Sarah Cornwallis loge dans la villa (voir ci-dessous), elle a 25 % de chance de penser à nourrir Jeremy et dépose alors un poulet sur la margelle du puits. Si Sarah oublie trois jours de suite, Jeremy sort de son puits pour trouver seul de quoi se sustenter.
Le Gardien peut choisir ses victimes à sa guise en fonction de la tournure des événements. Cela peut être des adolescents errants, des sans-abri ou encore des ivrognes.

Premières investigations

Les investigateurs expérimentés essayent en général de se faire une idée des événements sur le terrain et de parler aux témoins. Des personnages qui questionnent les habitants sans motif particulier lié à leur métier (policier, détective privé...) éveillent leur méfiance, effet inverse à celui escompté.

Les lieux des crimes

Les investigateurs ne trouveront rien sur place. Il n'y a plus aucune trace de bave et il ne semble pas y avoir non plus de lien entre les lieux, ce qui complique l'établissement d'un profil.

Les victimes

Les trois enfants ne se connaissaient pas et n'avaient rien en commun. Deux garçons et une fille ; un Anglo-Saxon, un Irlandais et un Italien ; des écoles différentes ; pas d'amis ou de parents en commun...
Rien qui n'esquisse le moindre schéma de prédation.
Si les investigateurs se penchent plus en détail sur la pauvreté de ce quartier, le Gardien peut leur présenter l'horreur du quotidien :

- La sœur aînée de Sally, au bout du rouleau, s'inquiète moins du décès que des préférences sexuelles des investigateurs, qu'elle serait prête à combler pour un peu d'argent.
- Les dents manquantes et les vêtements en lambeaux des amis de Miles de la bande des *Misfits*, dont la vie dans la rue n'assure ni nourriture suffisante ni intégrité physique.
- Les traces de coups de ceinture sur le visage de la mère de Luigi, témoins de la violence conjugale.

Il doit être clair pour les personnages que ces enfants vivaient déjà un enfer avant leur mort.
Naturellement, personne n'a rien vu ni entendu ; et même si les investigateurs parviennent à découvrir quelque chose, ce seront les raisons qui poussaient ces enfants à rester dehors à cette heure tardive. L'identité du meurtrier reste un mystère.

Investigations provenant de tiers

Les investigateurs peuvent se baser sur trois sources d'informations principales : la police, le journal *Boston Globe* et diverses archives.

La police

Les investigations concernant ces meurtres sont menées par **Jason Earlbright**. Il n'est pas très difficile de s'entretenir avec lui, mais si les investigateurs souhaitent lui soutirer des informations qui n'apparaissent pas dans le rapport de police, il faudra l'impressionner par de la *persuasion*, du *baratin* ou du *droit* S'ils réussissent à le faire parler, ils apprendront que les victimes ont été maltraitées, particularité qui n'a pas été publiée et qui reste inexpliquée. Les cadavres présentent tous des blessures que les médecins imputent à des succions. De plus, ils étaient recouverts d'une sorte de mucus qui a rapidement séché au soleil.
Jusqu'ici, le policier ne voit aucun lien entre les meurtres et la villa des Cornwallis. Au début, il était parti du principe qu'il s'agissait de querelles du milieu. La première victime, malgré son jeune âge, était une prostituée et la deuxième faisait partie d'une bande de jeunes. Il pensait avoir affaire au gang irlandais de *Gustin*, mais le troisième meurtre l'a un peu désarçonné.

La rédaction du *Boston Globe*

Il n'est certes pas compliqué de parler des meurtres au journaliste **Larry Holmes**, mais il faudra le *persuader* ou le *baratiner* pour obtenir des informations si aucun personnage du groupe n'est journaliste.

Crime organisé

South End est dominé par les gangsters irlandais et North End par les gangsters italiens. Le gang de Gustin (d'après le nom de leur rue d'origine) dispose de la plus grande influence sur le crime organisé dans la ville. Avant la prohibition, ses membres attaquaient régulièrement des camions arrêtés aux carrefours ; depuis 1920, ils sont actifs dans la contrebande d'alcool, utilisant pour cela des vedettes qui prennent à bord des marchandises dans les eaux internationales et les ramènent sur la côte. Parfois, ils volent même les livraisons d'autres gangsters en se faisant passer pour des agents de contrôle de la prohibition.

Le gang est dirigé par Frank Wallace et son frère Steve, ancien boxeur, faisant office d'exécuteur. Leur influence politique locale les protège régulièrement des condamnations lorsqu'ils sont arrêtés. Le plus jeune frère Wallace, Jim, fait également partie du gang. Billy, l'aîné, se tient quant à lui à l'écart de ces activités et gère le bar clandestin *The Sportlight*. Comme mentionné précédemment, Edward McNamara, l'avocat de NWI, est un client régulier de cet établissement.

Frank Wallace et son lieutenant Bernard « Dodo » Walsh seront abattus le 22 décembre 1931 à North End. Suite à cela, les Italiens commandés par Joe Lombardi prendront la tête de la mafia de Boston.

Les investigateurs disposants de relations avec la mafia peuvent obtenir des informations concernant les meurtres via le gang Gustin ; elles recoupent celles de la police.

En plus de ce qu'il a écrit dans son article, il sait que lors de leur découverte, les cadavres étaient recouverts de bave collante.

Larry Holmes peut livrer une information primordiale : Levi Meyer, un témoin du deuxième meurtre, aurait parlé d'une trace de bave menant à un grand mur en pierre qui entoure le jardin de la demeure des Cornwallis. La police n'a cependant pas tenu compte de cette déclaration.

Les archives de journaux

Lorsque les investigateurs commencent à enquêter sur les meurtres, s'ils parlent à plusieurs habitants du quartier (voir ci-dessous), ils trouveront une personne déclarant qu'« il y a déjà eu un incident similaire à Boston ». Le témoin ne s'en souvient cependant plus avec précision. En fonction du lieu et de la personne, cela pourrait être

- un voisin/camarade de classe tué à l'époque
- une personne dont les parents lui avaient interdit de quitter la maison étant enfant
- un témoin âgé qui a eu peur pour ses enfants à l'époque

Les investigateurs peuvent espérer trouver dans les archives de journaux des crimes du même type commis dans le passé.

Un test sous Bibliothèque permet de découvrir un article intéressant du *Boston Globe* de fin septembre 1891 (*Aide de jeu n°22*).

Boston, le 30 septembre 1891

MEURTRE BRUTAL D'ENFANTS À L'USINE
UNE TROISIÈME VICTIME TUÉE AVEC BESTIALITÉ

Un monstre est à l'œuvre dans les rues tranquilles de Boston. Pour la troisième fois en deux semaines, un assassin a frappé en notre point le plus vulnérable : nos enfants. La victime, un jeune garçon, se trouvait dans la rue à la nuit tombée hier soir. Son corps mutilé a été retrouvé ce matin. Il est fortement recommandé aux parents de garder leurs enfants à la maison à la tombée de la nuit.

Les trois meurtres ont eu lieu dans le quartier même où un horrible double meurtre s'est déroulé au début du mois, sur les personnes d'Ambrose Cornwallis et de sa femme Emily, mais la police exclut tout lien entre ces événements.

Aide de jeu n°22 (Extrait du Boston Globe du 30 septembre 1891)

En recherchant le nom de Cornwallis, on trouve trois autres articles :

- Un avis de décès du 04/07/1891 au nom de Jeremy Cornwallis, le fils mort-né de M. et Mme Ambrose Cornwallis. L'enterrement du nourrisson s'est apparemment déroulé dans le tombeau familial des Cornwallis dans le cimetière *All Hearts* de Boston.
- Un rapport du 15/09/1891 concernant le double meurtre dans la villa des Cornwallis ne donne pas d'informations supplémentaires, mais on peut supposer que ce furent les conséquences tragiques de la mort de l'enfant du couple quelques mois auparavant. Selon l'article, l'enterrement du couple doit se dérouler aussi dans le caveau familial du cimetière *All Hearts* de Boston. Sarah Cornwallis, la sœur du médecin, est en deuil.
- Un article du 16/09/1891 relate l'arrestation d'un profanateur de tombes dans le cimetière *All Hearts* alors qu'il tentait de s'introduire dans le caveau familial des Cornwallis. D'après la police, le motif était le vol, mais le délinquant aurait déclaré avec force imagination que le docteur était un sorcier et qu'il fallait le mettre sur le ventre pour éviter le pire.

Le cimetière *All Hearts*

Après avoir appris ce qu'il s'est passé en 1891 dans la demeure des Cornwallis, les investigateurs voudront certainement se rendre au cimetière pour chercher le caveau familial.

Sur le plan de la ville, impossible de trouver un cimetière dénommé *All Hearts*. Cette énigme est rapidement résolue ; il ne s'agit pas d'un sombre secret, mais d'une transformation urbaine, *All Hearts* fait à présent tout simplement partie du *South End Burying Ground*.

Le caveau des Cornwallis est un mausolée de pierre portant l'inscription en latin AD PATREM AD FILIUM AD PATREM AD FILIUM, etc. Il suffit de 10 % de connaissances en latin pour comprendre « Du père au fils, du père au fils... »

À l'intérieur du mausolée, on peut voir des sarcophages de pierre à travers les portes en métal grillagées (FOR 30).

Le cadenas sur les portes peut être crocheté avec un test sous *Crochetage* ou une réussite extrême en *Mécanique*. Si les investigateurs réussissent à tirer le sarcophage du Dr Cornwallis de sa niche, ils découvriront son cadavre allongé sur le ventre. S'ils ouvrent celui de Jeremy, ils ne trouveront que des pierres.

La villa

Après des décennies de déclin, il ne reste plus qu'un petit bout de jardin entouré d'un mur assez élevé. La seule entrée est un portail en bois donnant sur la « rue », en fait le bout d'une impasse bifurquant de la Warren Avenue. La Morton Road est décadente, comme tout le reste de South End.

Remarque pour le Gardien : cette zone est occupée de nos jours par le Harriet Tubman Square.

Le commis

Lorsque les personnages se retrouvent pour la première fois devant le portail des Cornwallis, il s'ouvre dans un grincement, laissant le passage à un enfant roux aux taches de rousseur d'environ 13 ans. Si les investigateurs le retiennent et lui posent quelques questions, il se présente sous le nom de **Ted Ryder**, commis de l'épicerie en bas de la rue. S'ils essayent d'en savoir plus, l'enfant devient méfiant, et il faudra un test sous *Persuasion* ou de *Baratin* pour lui soutirer d'autres informations. S'ils réussissent à gagner sa confiance, ce dernier indique qu'il livre chaque semaine du pain, du lait et d'autres aliments de base, ainsi que sept poulets. Ted raconte alors que son prédécesseur effectuait aussi ces livraisons chaque semaine à Mme Cornwallis, une gentille vieille dame un peu dérangée, mais qui donne toujours un pourboire correct.

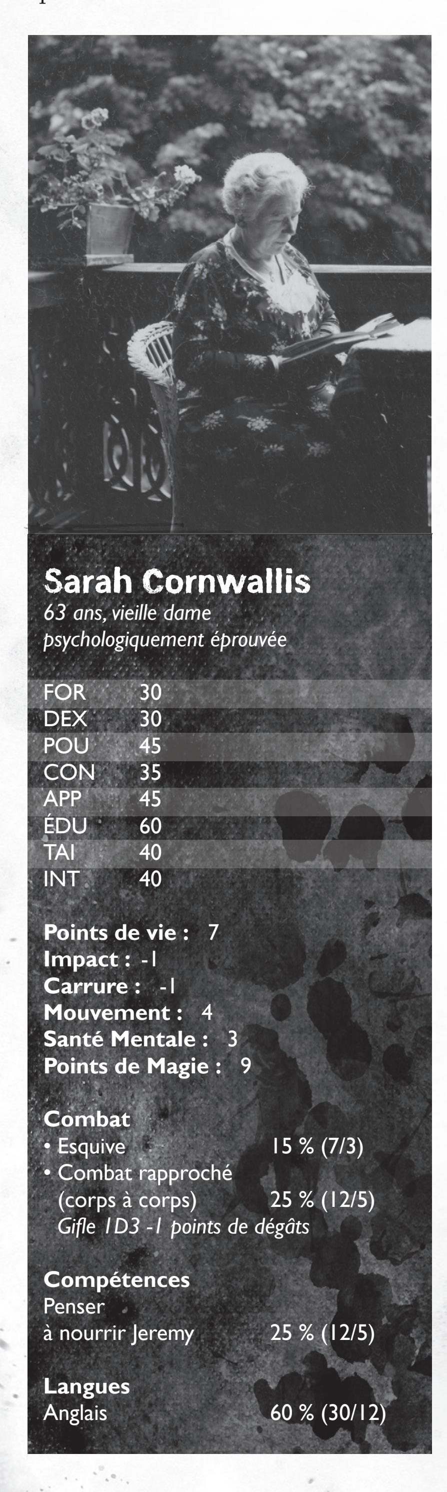


Cible vivante à South End

Le terrain

De l'autre côté du portail se trouve un jardin laissé à l'abandon devant une vieille **villa** délabrée du siècle dernier. Une tour de trois étages sur le côté avec une fenêtre en forme de losange donnant sur la ville caractérise ce bâtiment. Un ancien chemin conduit à un **puits** devant la maison et un peu plus loin à une **remise**.

La neige a été aplanie sur une grande partie du terrain, comme si quelqu'un avait renoncé à la pelleter et l'avait tout simplement bien écrasée. C'est le fait de Jeremy, mais les investigateurs penseront certainement que le travail n'a pas été fait correctement, en particulier après leur discussion avec le commis.



Sarah Cornwallis

63 ans, vieille dame psychologiquement éprouvée

FOR	30
DEX	30
POU	45
CON	35
APP	45
ÉDU	60
TAI	40
INT	40

Points de vie : 7
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 3
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 15 % (7/3)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  Gifle 1D3 -1 points de dégâts

Compétences
Penser à nourrir Jeremy 25 % (12/5)

Langues
Anglais 60 % (30/12)

Les personnages ne verront des traces de pas qu'entre le portail et la porte d'entrée de la maison.

En examinant le terrain, on peut constater que le puits a été rempli de pierres, il y a des années de cela, probablement pour éviter tout accident. En regardant le puits de plus près, un test sous *Trouver Objet Caché* permet de trouver des morceaux de poulets sous les pierres.

La remise s'est a priori effondrée il y a des années, et si l'on déblaye un peu les décombres, on trouve une trappe en bois avec un escalier en pierre donnant sur une pièce carrée d'environ 3 m sur 3 m avec toutes sortes de récipients en verre et en porcelaine. On y trouve des plantes séchées et des substances difficiles à reconnaître. Il est clair que personne n'y a mis les pieds depuis longtemps, et au premier abord, elle peut sembler étrange et mystérieuse. Néanmoins, un test sous *Naturalisme* indique que les plantes sont tout simplement des herbes aromatiques et que cette pièce servait vraisemblablement de cellier.

La première visite des investigateurs sur le terrain des Cornwallis ne doit rien leur révéler de l'existence de Jeremy, qui de toute façon dort durant la journée.

Sarah Cornwallis

Sarah est la sœur célibataire du Dr Ambrose Cornwallis et vit toujours dans la villa. Au début, elle était juste venue l'aider pour prendre soin de sa belle-sœur qui avait sombré dans la folie. Depuis la mort de son frère, elle vit seule, à son tour au bord de la folie. Elle a d'ailleurs presque oublié qui est Jeremy. Toutes ces années, elle s'est occupée de lui donner à manger en déposant des poulets crus sur la margelle du puits. Malheureusement, l'âge avançant, son état mental se dégrade et elle oublie parfois de le nourrir. Ces derniers temps, elle l'a souvent oublié, et Jeremy, affamé, est sorti la nuit pour se chercher de la nourriture.

Petite conversation autour d'un thé et de gâteaux

La porte d'entrée est ouverte par Sarah Cornwallis, 63 ans. Elle leur propose d'entrer, range un peu et leur offre un siège. Elle reçoit rarement de la visite et paraît un peu nerveuse lorsqu'elle sert le thé.

Pendant que les investigateurs attendent le retour de leur hôte, ils peuvent constater que le rez-de-chaussée est sale et poussiéreux. Le sol et les tables sont jonchés de caisses et de boîtes pleines d'anciens journaux et magazines. Seules la cuisine et la salle à manger y ont réchappé, mais de la vaisselle sale s'y entasse.

À son retour, Sarah se montre très amicale et bavarde. Interrogée sur son frère, la fierté éclaire son visage et elle raconte à quel point il avait bonne réputation à Boston et dans les environs. Si la conversation s'oriente vers le double meurtre, elle ne veut rien ajouter et devient silencieuse. Elle garde pour elle la vérité sur cette nuit pendant laquelle son frère et sa belle-sœur décédèrent. Elle redoute d'être arrêtée pour le rôle qu'elle a joué dans ces événements et de laisser Jeremy livré à lui-même.

Un test sous *Psychologie* permet de constater l'instabilité de Sarah, un peu dérangée depuis la tragédie. Il ne lui en faudrait pas beaucoup pour sombrer complètement. La mention de Jeremy suffirait amplement. Si les personnages prononcent son nom, elle écarquille les yeux et commence à balbutier : « Le pauvre petit, ce n'est qu'un bébé, il faut le nourrir. » À partir de ce moment-là, Sarah est bonne à interner.

Si elle entreprend ce voyage sans retour et que l'un des investigateurs continue de s'occuper d'elle, les autres peuvent faire un tour dans la maison si leur cœur leur en dit.

Rez-de-chaussée

Si les investigateurs examinent le rez-de-chaussée, ils ne découvriront rien d'intéressant, à part la puanteur provenant de la cuisine. Ils y trouveront un sac en papier avec la dernière livraison de Sarah et sous la table les sacs de la semaine précédente avec les sept poulets en décomposition. Un petit garde-manger avec une porte étroite s'ouvre sur l'escalier de la cave.

Cave

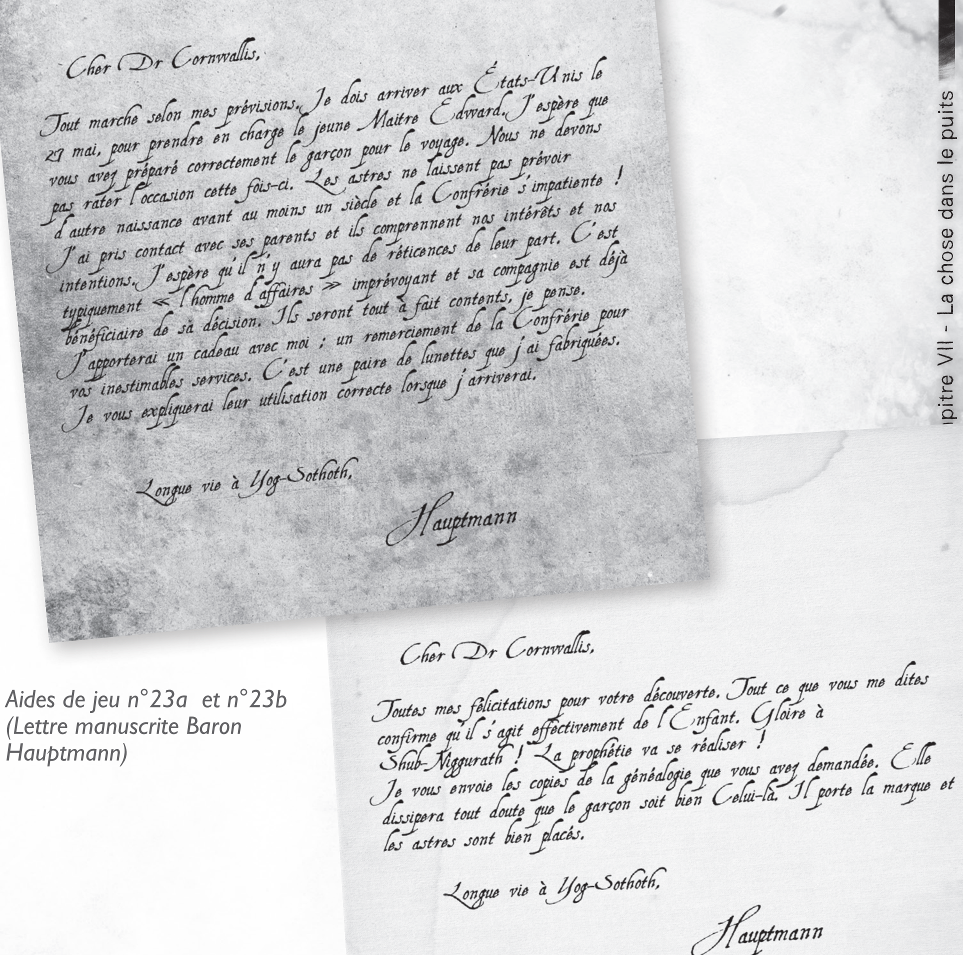
La cave est pleine de bidons et de caisses de toutes sortes, sans intérêt pour les investigateurs. Face à l'entrée de la pièce principale, on trouve une autre porte verrouillée (FOR 90). La clé est introuvable.

Derrière la porte, une petite pièce contient une grande baignoire en porcelaine. À l'intérieur se trouve une substance qu'un test sous *Naturalisme* définit comme des algues séchées. Il semble y avoir eu de l'eau qui s'est évaporée au cours du temps.

Étage

Ici aussi, le désordre règne, excepté la chambre de Sarah qui paraît quelque peu rangée. On y trouve des photos de stars de cinéma sur les murs.

La chambre dans laquelle l'épouse du Dr Cornwallis était enfermée saute aux yeux, car elle est intégralement



Cher Dr Cornwallis,

Tout marche selon mes prévisions. Je dois arriver aux États-Unis le 27 mai, pour prendre en charge le jeune Maitre Edward. J'espère que vous avez préparé correctement le garçon pour le voyage. Nous ne devons pas rater l'occasion cette fois-ci. Les astres ne laissent pas prévoir d'autre naissance avant au moins un siècle et la Confrérie s'impatiente !
J'ai pris contact avec ses parents et ils comprennent nos intérêts et nos intentions. J'espère qu'il n'y aura pas de réticences de leur part. C'est typiquement « l'homme d'affaires » imprévoyant et sa compagnie est déjà bénéficiaire de sa décision. Ils seront tout à fait contents, je pense.
J'apporterai un cadeau avec moi ; un remerciement de la Confrérie pour vos inestimables services. C'est une paire de lunettes que j'ai fabriquées.
Je vous expliquerai leur utilisation correcte lorsque j'arriverai.

Longue vie à Yog-Sothoth,

Hauptmann

Cher Dr Cornwallis,

Toutes mes félicitations pour votre découverte. Tout ce que vous me dites confirme qu'il s'agit effectivement de l'Enfant. Gloire à Shub-Niggurath ! La prophétie va se réaliser !
Je vous envoie les copies de la généalogie que vous avez demandée. Elle dissipera tout doute que le garçon soit bien Celui-là. Il porte la marque et les astres sont bien placés.

Longue vie à Yog-Sothoth,

Hauptmann

Aides de jeu n°23a et n°23b (Lettre manuscrite Baron Hauptmann)

vide. Si l'on y regarde de plus près, on trouve une écuelle avec des restes de nourriture séchée et à certains endroits, le papier peint est déchiré. Un test d'*Idée* peut faire penser à des traces laissées par des ongles. Depuis la mort tragique du couple, personne n'est entré dans cette pièce.
Il y a également une grande chambre à coucher avec un lit double et une chambre d'amis, toutes deux joliment agencées, mais pleines de caisses en tout genre.
Au bout du couloir, une porte est fermée à clé. Cette dernière a été perdue depuis longtemps, mais la porte est facile à forcer (FOR 35). Un escalier étroit et très poussiéreux mène en haut de la tour qui servait de laboratoire au Dr Cornwallis. Lui excepté, personne n'y allait et la porte n'a pas été ouverte depuis sa mort.

Tour
L'escalier conduit à un laboratoire un peu spécial contenant de nombreux appareils très bizarres. Il est éclairé par des fenêtres en losange avec des cives ; un crocodile empaillé est pendu au plafond. Celui qui s'y connaît en *occultisme* reconnaît rapidement qu'il s'agit d'un laboratoire d'alchimiste. Un test d'*Idée* suffit aux investigateurs qui ont été présents dans la cave du Dr Lewis au **chapitre V**. Un **livre** en latin annoté de schémas et de remarques se trouve sur le bureau. En feuilletant ces notes, celui qui maîtrise le latin peut découvrir un grand nombre d'informations intéressantes :

- Le Dr Cornwallis faisait partie d'une confrérie secrète existant depuis des temps immémoriaux.
- Cette confrérie attendait la naissance de quelqu'un désigné sous le nom de « L'Enfant ».
- Un certain baron Hauptmann habitant en Transylvanie est le chef de cette confrérie.
- En 1880, le Dr Cornwallis découvrit que « L'Enfant » était venu au monde, et mit aussitôt le baron Hauptmann au courant.
- En 1890, le baron Hauptmann vint en Amérique. Auparavant, un « jeune maître Edward » était resté quelques mois chez les Cornwallis. Le baron apporta un cadeau spécial, des lunettes aux capacités magiques, et repartit en Europe avec le « jeune maître Edward ».
- Une entrée du 23 octobre 1890 mentionne sans plus de détails un accident impliquant l'épouse du docteur en lien avec les lunettes.
- Le 3 juillet 1891, le Dr Cornwallis indique la naissance de Jeremy. Il mentionne également son intention de le conserver dans une baignoire à la cave.

À côté du livre se trouve une petite boîte contenant deux **lettres** et d'étranges **lunettes** aux lentilles taillées en prismes singuliers. Les lettres sont en allemand. Si les personnages savent lire cette langue, ils obtiennent les *Aides de jeu n°23a* et *23b*. Les lettres sont encore dans leur enveloppe respective avec un cachet de *Klausenburg, Autriche-Hongrie*, datées de 1880 et 1890.
Quelques recherches suffisent pour découvrir que ce lieu se trouve en Roumanie.
Un investigateur ayant vu l'*Aide de jeu n°23* du **chapitre V** reconnaît avec un test sous INT la similitude des écritures. La formule de fin est assez troublante pour partir du principe que l'expéditeur est le même !

Les lunettes du baron Hauptmann

Ces étranges lunettes sont un présent du baron Hauptmann et de la confrérie au Dr Cornwallis, une récompense pour avoir découvert « l'Enfant ». Ces lunettes furent la cause de la tragédie familiale qui débuta lorsque Mme Cornwallis les essaya par curiosité.
Les lentilles sont des prismes singuliers qui révèlent à celui qui les porte un monde étrange de formes mouvantes dans les tons bleus et violets, présentant des angles impossibles et des perspectives bizarres. Cette vision est tellement troublante qu'elle fait perdre 1D6 points de SAN, mais augmente de 1 % la connaissance du *Mythe de Cthulhu*. Chaque fois que



les lunettes sont chaussées, le porteur gagne 1 % à sa connaissance du *Mythe de Cthulhu,* mais aura 40 % de chance de rencontrer une créature horrible dont la nature est laissée à l'imagination du Gardien.

Lors de leurs investigations dans la forteresse du baron au **chapitre VIII**, les investigateurs trouveront l'atelier dans lequel il conçoit ces lentilles. Si le Gardien le souhaite, ils découvriront également comment en fabriquer d'autres.

L'être dimensionnel

Pendant que le porteur des lunettes contemple le sombre paysage dévoilé, un éclair rose jaillit soudain et illumine une forme arachnéenne effroyable qui s'approche précipitamment au travers de cristaux aux pointes aiguës. Cette chose décharnée mesure plus de deux mètres, son visage sombre ressemble à un masque et elle se déplace grâce à de longs bras, glissant d'avant en arrière avec facilité.

La créature attaque immédiatement le porteur des lunettes s'il ne veut ou ne peut pas les retirer, ce qui a pour effet de rompre le contact avec cette autre dimension. L'investigateur est incapable d'attaquer physiquement le monstre, que ce soit à mains nues ou avec des armes. La seule solution est la magie. Il peut également essayer d'éviter les attaques avec un test d'*Esquive* par round. Si la DEX de l'investigateur est plus faible que celle de la créature, elle attaque une fois avant qu'il puisse essayer d'enlever les lunettes.

Les témoins de l'attaque voient les vêtements de la victime subitement déchirés en morceaux, de grandes balafres apparaître sur sa peau et dans le pire des cas, ses entrailles se répandre sur le sol. Cette vision leur fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Ce n'est pas le même être qu'a rencontré Mme Cornwallis et personne ne risque donc d'enfanter quelconque horreur.

Jeremy

Il n'est certes pas difficile de déterminer le point de départ des meurtres, mais le coupable n'est pas si facile que cela à dénicher. Les investigateurs disposent de peu d'indices et rien d'inhabituel ne peut être constaté pendant la journée. En revanche, s'ils font le guet le soir ou la nuit, ils pourront voir des choses assez déplaisantes.

Comme mentionné précédemment, Sarah Cornwallis a 25 % de chance de se rappeler qu'elle doit nourrir Jeremy. Si elle se trouve encore à la villa, elle déposera un poulet sur le bord du puits.



Être dimensionnel

Créature d'une autre dimension

FOR	90
DEX	80
POU	50
CON	80
APP	0
ÉDU	0
TAI	95
INT	35

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : L'être dimensionnel attaque avec ses griffes.

Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché 65 % (32/13)
Griffes 1D8+1D6 points de dégâts

Perte de Santé Mentale

Voir un être dimensionnel peut faire perdre 1/1D8 SAN.

Pierres dans le puits	Probabilité de blesser Jeremy
Aucune pierre retirée	1 %
Un tiers déblayé	25 %
Deux tiers déblayés	50 %
Complètement déblayé	100 %

Jeremy Cornwallis

Jeremy est issu d'un croisement entre Emily Cornwallis et une horreur d'une autre dimension. M[me] Cornwallis découvrit cette horreur lorsqu'elle essaya les lunettes offertes à son mari par le baron Hauptmann.

Onze mois plus tard, elle donnait naissance à Jeremy Cornwallis dont la vue la rendit folle. Le Dr Cornwallis tenta de l'élever dans une baignoire au sous-sol. Cependant, son épouse tenta de le tuer en le laissant tomber dans le puits et en jetant des pierres par-dessus. Jeremy survécut et reste depuis la mort du couple au fond de ce puits humide et comblé de pierres.

Jeremy est une masse blanche luisante d'environ un mètre de diamètre. Se déplaçant comme une amibe, Jeremy projette constamment de petits pseudopodes dont l'extrémité est une bouche humaine sans dent, avec des lèvres. C'est avec eux que le « petit » Jeremy (37 ans actuellement) enveloppe ses proies pour les sucer et se nourrir.

Une tête d'enfant pleurant et balbutiant pitoyablement couronne la masse. Jeremy préfère les endroits sombres et humides et ne sort jamais en plein jour.

Jeremy n'est hostile ni aux humains ni aux autres créatures, mais les moyens qu'il emploie pour se rassasier peuvent provoquer de gros dommages par succion. Il sera effrayé par toute attaque physique et se retirera immédiatement dans son puits, se laissant couler entre les pierres pour se cacher au fond. Il laisse une trace de mucus luisant qui sèche rapidement à l'air.

1D100 minutes plus tard, Jeremy sort et prend la viande si personne ne se trouve à moins de cinq mètres de l'ouverture du puits.

Si Sarah oublie trois jours de suite de nourrir Jeremy, il se faufile dehors pour chercher quelque chose à manger, toujours si personne ne se trouve à moins de cinq mètres de son puits.

Même si les investigateurs découvrent l'existence de l'infâme Jeremy, ils auront quelques difficultés à l'attaquer. Pour déblayer le puits, il faudrait un jour complet à trois hommes forts ; s'il n'y a pas assez d'investigateurs ou que les efforts physiques ne sont pas leur tasse de thé, il leur faudra deux jours ou plus. Si Jeremy sent que les personnages s'approchent, il les attaque, de préférence lorsque l'un d'entre eux se trouve au bord du puits ou déblaye les pierres.

Si le puits n'est pas déblayé et que les investigateurs tentent de tuer Jeremy à l'acide, avec des liquides inflammables ou des explosifs, le Gardien doit garder à l'esprit les éléments suivants :

- Si Jeremy est ainsi blessé, les dégâts doivent être calculés en fonction de la quantité d'acide ou de liquide inflammable (consulter le Manuel du Gardien).
- Sinon, les investigateurs peuvent attendre que Jeremy sorte à nouveau. Même s'il redoute d'être blessé, il ne quittera son puits qu'à contrecœur et même s'il a faim, il est capable de survivre très longtemps sans manger. S'il sent quelqu'un à proximité de son puits, il restera au fond jusqu'à ce qu'il se pense en sécurité.

Fin

Si les investigateurs détruisent Jeremy et mettent fin à la terrible série de meurtres à Boston, chacun gagne 1D6 points de SAN, moins 1 point par meurtre suivant le troisième.

Si les personnages mettent des bâtons dans les roues de Nitocris auprès de NWI, ils gagnent 1D4 points de SAN ; mais s'ils réalisent plus tard qu'ils ont permis le rapprochement entre la Confrérie de la Bête et la Confrérie du Pharaon Noir grâce à leurs agissements, ils perdront 1D4 points de SAN.

À la fin du chapitre VII…

Les investigateurs doivent avoir découvert l'existence d'une « confrérie » étrange, basée dans les Balkans. Si les joueurs ont raté cet indice, le Gardien doit s'assurer qu'ils le sachent. S'ils ont résolu l'affaire des meurtres, le commissaire Earlbright pourrait par exemple leur demander ce qu'ils pensent du livre et des lettres.

D'une manière ou d'une autre, les pistes doivent être suffisantes pour poursuivre la campagne en Transylvanie.

Concernant les efforts de Nitocris pour utiliser l'argent et le pouvoir de NWI, il n'est pas important que les investigateurs aient réussi à contrecarrer ses plans ou non.

Jeremy Cornwallis

37 ans, croisement entre Emily Cornwallis et une horreur d'une autre dimension

FOR	55
DEX	40
POU	50
CON	60
APP	0
ÉDU	0
TAI	80
INT	30

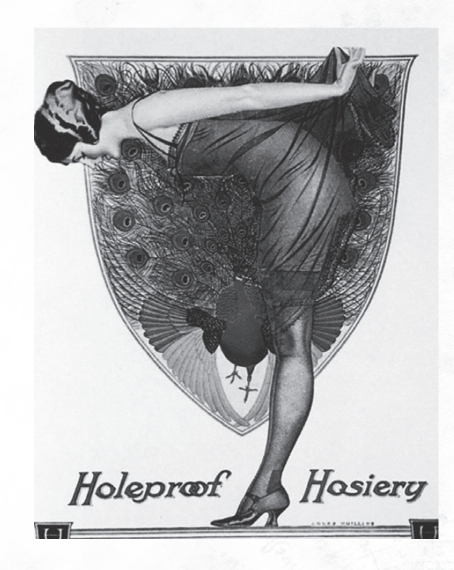
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
Attaques par round : 1D6
Options de combat rapproché : Jeremy génère et rétracte des pseudopodes sur toute la surface de son corps, de façon totalement anarchique et s'en sert pour attaquer les cibles qui l'entourent. Le fait de le priver de l'un ou l'autre de ces derniers n'a aucun effet sur le nombre de pseudopodes qu'il génère à chaque round.

- Esquive 20 % (10/4)
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  pseudopode suceur 1D4 points de dégâts

Protection
En raison de la texture molle du corps de Jeremy, les armes à feu ne font que des dégâts minimaux et les réussites extrêmes n'ont aucun effet contre lui.

Perte de Santé Mentale
Voir Jeremy peut faire perdre 1D3/2D6 SAN.

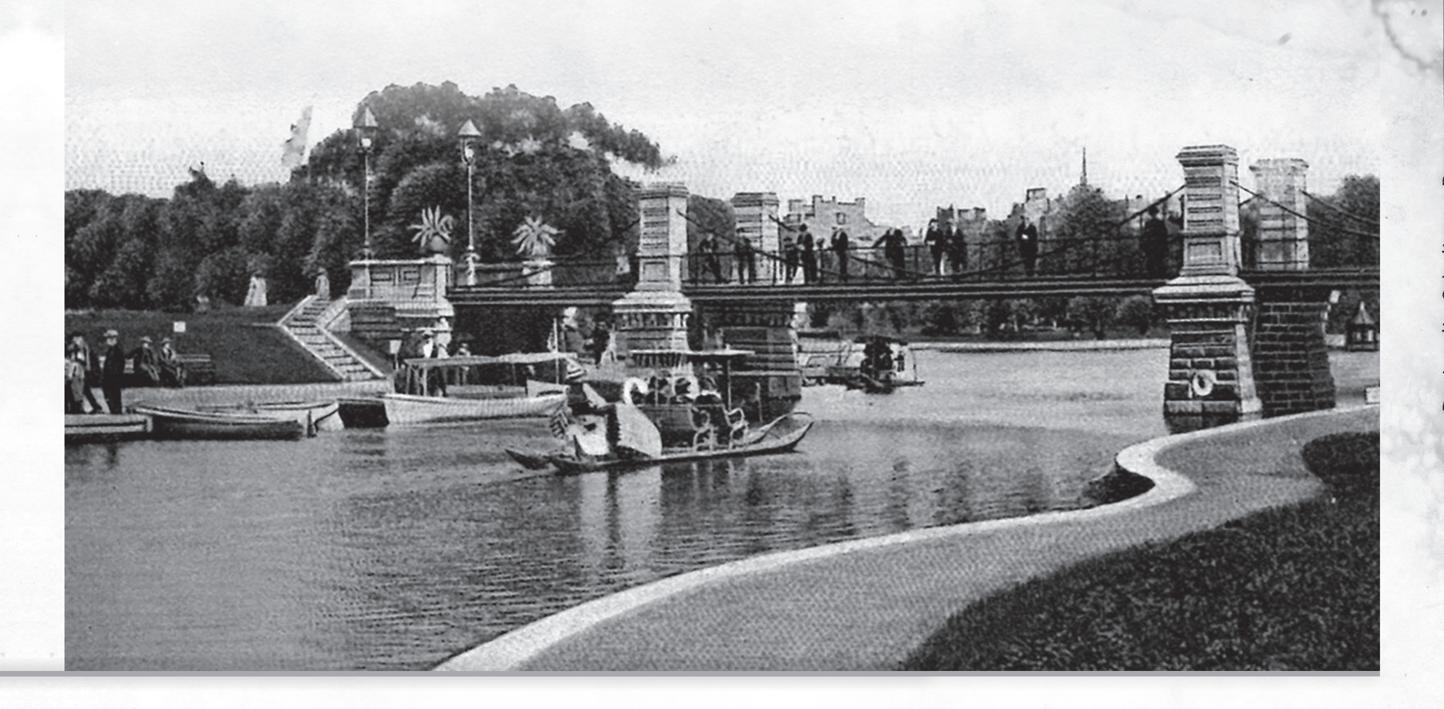


M[lle] Silverstone, le raffinement incarné

Regionalia Cthuliana

Boston

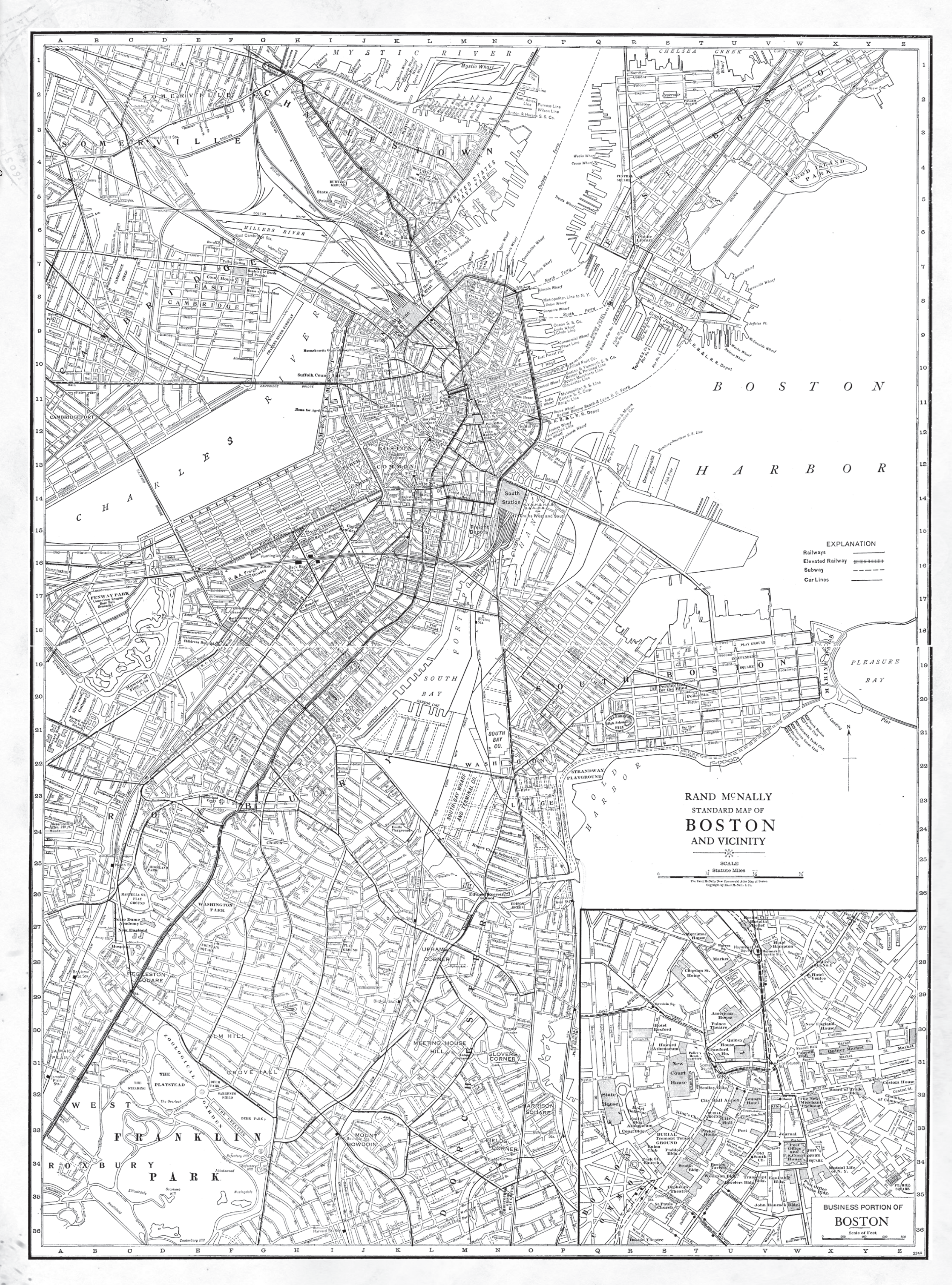
Le berceau de l'Amérique



Boston se trouve sur la côte est des États-Unis, dans la baie du Massachusetts, et fait partie du comté de Suffolk du Commonwealth of Massachusetts.
Parmi les villes aux alentours, on compte Cambridge, Watertown, Newton ou encore Quincy, qui forment le grand Boston. Trois rivières, Charles River, Neposet River et Mystic River, ainsi qu'un grand nombre de canaux plus ou moins importants divisent et délimitent la ville.
Le climat est chaud et lourd en été, tempéré et humide en hiver.
À l'origine, le paysage était composé de trois impressionnantes collines, sur une côte escarpée. Au cours des siècles, les zones boisées furent défrichées et la surface du terrain prit la forme que nous connaissons aujourd'hui. Ces matières premières servirent à gagner sur l'eau dans les quartiers de Back Bay et South End, dans cette ville étroite et très peuplée. Au centre de Boston, il reste une différence d'altitude de cent mètres entre Bellevue Hill, le plus haut sommet actuel, et le point le plus bas, au niveau de la mer. La zone la plus pentue se trouve à Beacon Hill, restes de l'une des collines datant de la fondation de la ville.
Les zones en bordure de la Charles River ont été comblées de décombres et étendues après l'énorme incendie de 1872.
En 1920, 748 000 personnes vivaient à Boston, et autant dans sa périphérie. C'était à cette époque l'une des plus grandes villes d'Amérique du Nord et l'une des plus riches et des plus influentes sur le plan politique et économique.
La population est constituée d'un grand nombre d'Irlandais, d'Italiens et de ressortissants de l'Europe de l'est.

Histoire

Les nouvelles recherches indiquent qu'en 5000 avant J.C. déjà, cette zone était habitée et nommée par les autochtones d'origine, les Wampanoags, la presqu'île Shawmut. Des fouilles et des découvertes accidentelles, comme après l'incendie de 1827, dévoilèrent une diversité étonnante de céramiques inconnues jusqu'alors. À l'époque, ces trouvailles découlèrent de la construction de canalisations et les artéfacts furent vendus à des collectionneurs du New Jersey. Quelques exemplaires se trouvent encore dans des musées locaux.
Le premier européen à s'installer dans la zone céda la terre en 1692 à des colons puritains, arrivés à proximité de l'actuelle Salem. Les trois monts d'origine de la presqu'île conférèrent ce nom de *Trimountaine* à la région. Le « village sur les collines », fondé à cet endroit, fut baptisé Boston, d'après la ville du Lincolnshire dont étaient originaires de nombreux puritains partis d'Angleterre. Le fait d'être « sur les collines » et donc près de Dieu, a marqué la ville jusqu'à aujourd'hui. La formation et la peur de Dieu constituèrent depuis le début les fondements de la société ; le premier collège, puis la première université d'Amérique, Harvard, furent bâtis dans les quelques années qui suivirent. Boston devint le centre religieux, culturel et économique de la Nouvelle Angleterre.
Avec l'arrivée des autres européens, la presqu'île devint rapidement trop étroite. On commença alors à utiliser la roche des collines comme remblai pour rogner sur les rivières et la mer.
La signification politique de la ville prit de l'importance lors de la guerre d'indépendance des États-Unis. Le 16 décembre 1773 se déroula la Boston Tea Party, pendant laquelle des insurgés habillés à l'indienne protestèrent contre l'impôt sur le thé imposé par l'Angleterre et jetèrent une cargaison de thé dans les eaux du port de Boston. L'Angleterre réagit très sévèrement envers la ville. Le port fut en partie fermé et sa gestion indépendante reprise par l'Angleterre. Les rassemblements et manifestations furent accueillis par des armes, ce qui améliora l'organisation des patriotes américains. Un gouvernement de l'ombre fut instauré à Concord, près de Boston. Lors de la tentative par les troupes britanniques d'y mater un rassemblement, la célèbre chevauchée de minuit de Paul Revere (*Midnight ride*), héros populaire de Boston de nos jours, s'ensuivit. La bataille de Lexington et Concord est souvent considérée comme le début de la guerre d'indépendance des États-Unis.
Jusqu'en 1800, la ville pansa les blessures de ses lourdes pertes économiques et de population dues aux combats et boycotts anglais. De bonnes liaisons avec la région et un port bien aménagé firent de la ville l'une des plus riches et influentes du monde au début du XIXe siècle. En 1822, la *Town of Boston* devint officiellement une ville. Le rhum, le sel et le tabac étaient les marchandises les plus fréquentes dans le commerce maritime, et les textiles, le cuir et les munitions des usines locales constituaient des biens d'exportation prisés. Sur les bords des rivières et des canaux, des usines et autres industries poussaient comme des champignons. Boston, en tant que centre financier important, joua un rôle central dans la construction ferroviaire et le financement des routes.


RAND McNALLY
STANDARD MAP OF
BOSTON
AND VICINITY
SCALE
Statute Miles
EXPLANATION
Railways
Elevated Railway
Subway
Car Lines
MYSTIC RIVER
CHELSEA CREEK
SOMERVILLE
CHARLESTOWN
EAST BOSTON
WOOD ISLAND PARK
MILLERS RIVER
EAST CAMBRIDGE
CAMBRIDGE
CAMBRIDGEPORT
CHARLES RIVER
BOSTON HARBOR
BOSTON COMMON
South Station
FENWAY PARK
SOUTH BOSTON
PLEASURE BAY
SOUTH BAY
SOUTH BAY CO.
WASHINGTON VILLAGE
STRANDWAY PLAYGROUND
OLD HARBOR
ROXBURY
WASHINGTON PARK
UPHAMS CORNER
EGLESTON SQUARE
ELM HILL
GROVE HALL
MEETING HOUSE HILL
GLOVERS CORNER
HARRISON SQUARE
FIELDS CORNER
MOUNT BOWDOIN
DORCHESTER
THE PLAYSTEAD
WEST ROXBURY
FRANKLIN PARK
BUSINESS PORTION OF
BOSTON
Scale of Feet

Une immigration croissante modifia en profondeur la population. En 1850, on comptait déjà beaucoup d'Italiens, d'Irlandais et autres immigrants d'Europe de l'Est, ce qui fit brusquement croître le nombre de catholiques.
La formation et la culture étaient en ébullition. D'innombrables écoles et instituts furent fondés dans la deuxième moitié du XIXe siècle. Quatre des cinq plus grandes maisons d'édition du pays étaient sises à Boston et les hommes de lettres se rendaient dans des auberges connues pour accueillir les artistes.
La ville connut de nombreux incendies ; celui du 20 mars 1760 détruisit un dixième de la ville et celui de 1872 encore plus. Les décombres des maisons furent utilisés pour gagner encore plus de terrain sur l'eau.
À partir des années 1920, les plus grandes usines et les complexes industriels commencèrent à fermer et à délocaliser en raison du niveau de salaire élevé à Boston. Auparavant, la bonne infrastructure leur conférait un avantage qui l'équilibrait, mais les villes intérieures étaient à présent bien desservies par le réseau ferroviaire, et de plus en plus de personnes perdirent leur emploi et sombrèrent dans la pauvreté.

Paul Revere

Celui qui visite Boston ne peut pas passer à côté du héros populaire et défenseur de la liberté, Paul Revere. Il n'est pas rare que les discussions politiques et sociales y fassent référence ; les journaux le mentionnent même dans les thèmes actuels et il est toujours prévu d'ériger des statues et monuments commémoratifs en son honneur (aucun projet n'a encore abouti).
Cet orfèvre et graphiste né en 1734 fut, d'après les récits, grand maître franc-maçon et membre des Fils de la Liberté, patriotes et anti-anglais. Pendant la guerre d'indépendance des États-Unis, il travaillait comme messager pour les Américains et faisait partie des mécaniciens, un groupe d'espions constitué d'artisans et de techniciens dont la mission consistait à rassembler des informations concernant les tactiques, la puissance et les déplacements de l'armée anglaise.
La participation de Paul Revere au signal de la lanterne dans la tour de North Church, qui informait les habitants de Charlestown de la stratégie anglaise, fut cruciale ; c'est ce qui a donné l'expression « un si par terre, deux si par mer ».
Avec quelques camarades, il entreprit la célèbre Midnight ride entre Boston et Concord pour avertir de l'arrivée des troupes anglaises.
Henry Longfellow écrivit en 1861 le poème *Paul Revere's Ride* et transforma ce patriote presque tombé dans l'oubli en un véritable héros populaire.

Listen, my children, and you shall hear
Of the midnight ride of Paul Revere,
On the eighteenth of April,
in Seventy-Five

Pour des raisons poétiques, Paul Revere est le seul mentionné dans la chevauchée, bien qu'il ait été accompagné d'autres personnes. Il vaut cependant mieux éviter de souligner ce détail dans les bars et clubs de Boston, car beaucoup préfèrent le voir comme un courageux héros prêt à se sacrifier seul. Certains attribuent même le succès de ce poème à l'influence de la franc-maçonnerie.
Une conférence littéraire sur Henry Longfellow et son poème causa d'ailleurs un certain tumulte parmi les étudiants, à Cambridge, en 1924. Le professeur canadien dut sortir de la salle sous la protection de la police.
Il est possible de se rendre sur la tombe de Paul Revere, dans le Granary Burying Ground. Pour 25 cents, certains sont prêts à mener les visiteurs à la maison du héros reconstruite ; actuellement, des mécènes sont recherchés pour installer des panneaux de signalisation sur la route de sa chevauchée.

La catastrophe de la mélasse de Boston

Boston étant un centre de l'industrie des explosifs et de distilleries (jusqu'à la prohibition à partir des années 1920), de grands conteneurs et silos façonnaient le visage du port au début du XXe siècle. À North End, l'*United States Industrial Alcohol Company* possédait plusieurs conteneurs d'une capacité de millions de litres de mélasse. L'entretien de ces structures métalliques de 12 à 20 mètres de haut sur 40 de large était long et coûteux, de sorte que les dommages ne furent pas gérés à temps. Au lieu de les réparer, les conteneurs étaient peints de la couleur de la mélasse, afin que le liquide qui s'échappe ne soit pas trop visible.
Le 15 janvier 1919, les températures printanières accentuèrent la fermentation et le conteneur du 529 Commercial Street ne supporta plus la contrainte de pression élevée. Des témoins parlèrent plus tard de tirs d'armes à feu. En fait, c'était le bruit des boulons qui sautèrent de l'enveloppe métallique les uns après les autres. L'explosion fit se déverser presque neuf millions de litres de mélasse dans les rues de la ville. Une vague de plusieurs mètres de haut de cette substance collante souilla et emporta tout sur son passage. Les bâtiments furent endommagés, voire même détruits ; des morceaux de métal du conteneur furent retrouvés à plusieurs centaines de mètres de son site de stockage et arrachèrent, entre autres, le viaduc de l'Elevated Railway.
Les sauveteurs, les habitants, ainsi que l'armée et la police eurent des difficultés à accéder aux blessés et les premiers à intervenir devaient souvent être secourus à leur tour et pris en charge médicalement. Ce n'est qu'au bout de quatre jours que la recherche des victimes put commencer. Certains cadavres, en raison de l'effet de la mélasse, ne purent être identifiés que bien plus tard, sur la base des personnes portées disparues.
Selon les chiffres officiels, il y eut 21 morts, plusieurs chevaux euthanasiés et plus de 150 blessés, parfois gravement. Le nettoyage des rues recouvertes d'une couche de 60 cm de mélasse à certains endroits nécessita plus d'un mois. Rien de semblait permettre de se débarrasser de cette substance collante. L'eau salée du port donna une couleur brune à la côte jusqu'à l'automne.





Des années plus tard, les habitants pouvaient encore sentir cette odeur de mélasse dans les pavés lors des chaudes journées d'été.
Ce n'est qu'au milieu des années 1920 que l'*United States Industrial Alcohol Company* reconnut après un très long procès sa culpabilité dans l'accident. Jusque-là, ils avaient tenté de rendre une prétendue attaque à la bombe responsable de l'explosion du conteneur. Les « preuves » étaient constituées de pièces métalliques non identifiables parmi les décombres, pièces finalement refusées par le tribunal.

Voyages et transport

L'une des raisons de la forte influence de Boston a toujours été la bonne liaison avec le reste du pays et son emplacement privilégié au bord de l'eau. C'est toujours le cas aujourd'hui.
L'ensemble de la côte est parsemée de quais pour les grands et les petits bateaux. Les transatlantiques côtoient les yachts privés et des bacs desservent les environs régulièrement. Des marchandises sont expédiées dans le monde entier.
La ville est également accessible par voie ferroviaire. En 1920, les différentes lignes forment une toile d'araignée dans la ville. Les lignes vont dans toutes les directions et Boston est entourée de lignes de tramways et de voies ferrées. Les lignes industrielles transportent des marchandises et du matériel ; les taxis et calèches amènent leurs passagers là où ils le souhaitent.
Il circule plus d'automobiles dans les rues de Boston que dans la plupart des villes du monde. Dans les quartiers de North End et de Downtown, les conséquences sont perceptibles, car les rues pavées sont trop étroites pour cette circulation moderne. Elles sont souvent bien plus praticables à pied. On envisage même d'y interdire les automobiles pour limiter le bruit.
Les nœuds de communication les plus importants en ville sont North et South Station, Copley Square à Back Bay et la Park Street Station dans le centre des affaires.

Boston Elevated Railway et les tramways

L'Elevated, comme on le nomme à Boston, est la voie la plus utilisée. Elle dessert le centre-ville et la banlieue proche. Débuté en 1887 avec des voitures tirées par des chevaux, l'ensemble du réseau fut rapidement électrifié. De nombreux complexes à générateurs de courant présents dans les quartiers sud de la ville datent du début des voies ferrées. En 1911, la grande installation à générateurs vit le jour à South Boston. Le courant alternatif pouvait être transporté bien plus loin que le courant continu utilisé avant. Jusqu'en 1924, huit des anciennes installations à générateurs furent transformées en installations à transformateur. Les bâtiments restants dans les quartiers pauvres sont souvent la cible de voleurs de courant et de métal, et sont donc régulièrement contrôlés.
En 1922, la première ligne de bus Elevated, allant de Union Square à Faneuil Street, fut inaugurée ; d'autres suivirent.

La prohibition à Boston

Comme souvent au cours de l'Histoire, Boston fut un précurseur dans le domaine de l'interdiction de l'alcool. La *Watch and Ward Society*, en particulier, autoproclamée sauveur de la morale de la société, se montra soucieuse des habitants de la ville, dès sa fondation en 1878. Un peu avant, en 1875, il y avait déjà eu une tentative d'interdiction dans le comté. Le rhum étant une branche importante de l'économie de la ville, cette prohibition précoce ne fut pas mise en place, à une faible majorité.

Jusqu'en 1920, l'alcool était partout ; les spiritueux constituaient la plus grande partie du chiffre d'affaires et l'air sentait la mélasse et le rhum. Les bateaux à vapeur étaient chargés d'alcool jusqu'aux écoutilles et les véhicules transportaient des tonneaux dégoulinants entre le port et les alentours. Dans le centre-ville, il était impossible de passer un pâté de maisons sans trouver un saloon, une auberge ou un club servant de l'alcool. Les hommes politiques et les banquiers s'y retrouvaient après leur journée de travail pour boire et discuter ; les ouvriers engloutissaient leur paye dans les bouges du port ; ceux qui ne travaillaient pas buvaient chez eux. Les femmes n'étant pas les bienvenues dans les saloons conventionnels, des salons pour les dames virent le jour au tournant du siècle.

Des manifestations régulières au *Newspaper Row* firent de la consommation d'alcool le principal responsable de la criminalité, des maladies et de l'immoralité. En 1919, le 18e amendement à la Constitution fut officialisé, interdisant à partir de 1920 la vente, le transport et la fabrication d'alcool.

Les années qui suivirent sonnèrent la fin de ces saloons si appréciés, mais la consommation d'alcool ne retomba pas pour autant. Des bars clandestins firent leur apparition ; ils servaient de l'eau de vie distillée en toute illégalité, la plupart du temps de l'alcool de maïs appelé Moonshine. La plupart était produit dans les Appalaches et vendu en contrebande, ce qui rapportait de grosses sommes d'argent.

Le goût du *Bathtub gin* pouvait être variable et des baies de genièvres étaient mises à macérer dans les tord-boyaux. Les cocktails aux jus de fruits étaient également très appréciés. La bière provenait des exploitations agricoles du Maine et le concentré de vin que l'on faisait passer pour du jus de fruits provenait de l'ouest.

Bien que les bars clandestins soient censés être secrets pour éviter d'être démantelés, de plus en plus de musiciens y jouaient volontiers du jazz, style de musique en plein essor ; les policiers locaux buvaient souvent avec les autres ou étaient corrompus pour éviter les sanctions.

L'existence de nombreux bars clandestins était un secret de polichinelle et ils étaient en général accessibles à tous. D'autres locaux dissimulés se montraient un peu plus sélectifs, on ne pouvait y entrer que sur la recommandation d'un « membre ». Les estimations tablent sur 12 000 bars illégaux à Boston et dans sa périphérie en 1926. Il est difficile de donner un chiffre précis, car bon nombre d'entre eux fermaient rapidement après leur ouverture, que ce soit faute de protection policière ou en raison de problèmes avec les gangs ou contrebandiers locaux. La plupart du temps, les propriétaires ne disposaient que de quantités limitées et fermaient une fois leur stock écoulé.

Les plus grands bars clandestins étaient aux mains du crime organisé et payaient cher leur droit d'exister. Les gangs de contrebandiers richissimes assuraient l'approvisionnement en alcool, ainsi que la corruption ou la menace des policiers et des juges. Les concurrents indésirables qui les privaient de clients, de marchandises ou d'influence tombaient régulièrement dans des embuscades mortelles ou étaient assassinés en pleine rue. La criminalité censée diminuer grâce à l'interdiction d'alcool augmenta en flèche dans certains quartiers, comme South et North End.

Des unités spéciales de police, chargées de l'interpellation des contrebandiers dans les ports ou à la recherche des distilleries, furent créées et ne manquaient pas de travail. Les laboratoires de la ville qui disposaient du droit d'utilisation de l'alcool pour leurs activités étaient étroitement surveillés. Une ordonnance nationale obligea à mélanger des produits chimiques à l'alcool pour éviter qu'il soit bu, ce qui causa de nombreux décès.

Plusieurs petites sociétés de tramway, dont l'ancienne Cambridge Railroad de 1853, disposent de leurs propres lignes en ville. Tant qu'il existe une coopération avec Elevated, une correspondance est possible. Au début du siècle, des zones ont été mises en place au niveau des plus grands arrêts, comme Park Station, pour passer d'un train à un autre sans devoir prendre un nouveau ticket.



Tremont Street Subway

Le métro de Boston est l'un des plus anciens du monde. Ce dernier et le *Tremont Street Subway Tunnel* furent inaugurés en 1897. La ligne relie Cambridge (Lechmere Station) à North Station, et poursuit par Park Street et Copley Square vers Kenmore. À l'origine, le tunnel n'était pas prévu pour ne servir qu'à une seule ligne, mais pour délester la circulation à la surface.

Dès le début, les trains furent alimentés par caténaires.
Depuis la vente de la société à l'Elevated Railway Company, les passagers du métro peuvent également utiliser plusieurs lignes avec un seul ticket. Le tarif actuel pour un trajet en tramway, bus ou métro est de 10 cents. L'ensemble du centre-ville, ainsi que les quartiers proches, sont couverts. Les déplacements vers Cambridge ou Charleston nécessitent un supplément.

Voies ferrées

Boston est un point névralgique de la circulation ferroviaire. Au niveau des deux gares principales, North Station (Causeway Street) et South Station (Summer Street), les trains des différentes sociétés se chargent du transport des personnes. Des panneaux indiquant les arrivées et départs prévus sont accrochés dans ces deux gares. Plusieurs comptoirs vendent les billets ; ils sont ouverts jusque tard dans la nuit (22 h) à North Station et même 24/24 h à South Station. Les trains proposent différentes catégories de confort et les trajets principaux sont effectués plusieurs fois par jour. Les jours fériés et lors des manifestations régionales, les horaires peuvent changer. Des bureaux d'informations supplémentaires renseignent les voyageurs pour les autres connexions et proposent de petites brochures à emporter. Les trajets depuis d'autres villes de la Nouvelle Angleterre peuvent également être réservés si la société en question dessert Boston. Celui qui veut poursuivre en métro ou en tramway peut se renseigner auprès de l'un des guichets ou auprès du bureau d'informations. Des plans de la région sont affichés un peu partout. Les policiers aident volontiers les passants et sont en général considérés comme aimables et serviables.
Les voyageurs en partance pour le nord, l'est ou l'ouest, prennent les trains de la *Boston and Maine Railroad Company* depuis North Station. Les destinations les plus courues dans la région sont Lynn, Salem ou encore Waltham. *Boston and Albany Railroad*, ainsi que les trajets avec la New York, New Haven et Hartford Railroad partent de South Station vers le sud et l'ouest. Les destinations les plus proches sont Milton, Quincy ou Plymouth, et bien sûr New York.
Les voies ferrées pour le transport des marchandises quadrillent la ville. Des tunnels sous le port amènent les biens jusqu'aux quais, et de là vers les entrepôts ; les usines des environs sont reliées par différentes voies pour éviter les immobilisations, et la jonction centrale se fait au niveau de East Boston, Cambridge et Brookline.



South Station.

Granite Railway

La ligne reliant Quincy et le port de Boston est l'une des plus anciennes d'Amérique. Créée en 1826 pour la construction du monument de Bunker Hill en granit, cette ligne fut plus tard utilisée pour le transport des marchandises. Les grandes différences de hauteur sur la ligne furent un défi à relever, qui causa pendant longtemps de nombreux problèmes. Des déraillements réguliers et autres accidents sont encore aujourd'hui attribués à la « malédiction de Cuba », car le premier mort lors d'un accident en 1832 était d'origine cubaine.

Boston Airport

Depuis l'été 1923, des avions de l'armée et du *Massachusetts Air Guard* décollent et atterrissent régulièrement ici.
Au bout de quelques années, des voix s'élevèrent pour aborder la possibilité de vols civils. En effet, contrairement à ce qui était redouté, l'aéroport ne menaçait pas les habitants. Après quelques tentatives pour trouver un partenaire dans cette fière entreprise, les premiers vols commerciaux furent lancés en novembre 1927, organisés par *Colonial Air Transport*. Le premier vol mis en place reliait Boston à New York ; d'autres liaisons furent proposées, mais il fallut plusieurs années avant qu'elles ne voient le jour.

Trafic maritime

Les bateaux circulent dans toutes les directions ; différentes lignes desservent les villes alentours plusieurs fois par jour. Les bacs traversent les rivières et amènent les passagers sur leur lieu de travail. La circulation sur l'eau est aussi banale que sur route et tout aussi congestionnée.
Les grands bateaux de passagers sont la plupart du temps enregistrés à East Boston, les marchandises de détail arrivent au Louis ou Commercial Wharf depuis l'Amérique du Sud et les bateaux à vapeur, à quelques exceptions près, s'amarrent sur le Long Wharf.
Des panneaux indiquant les horaires d'arrivée et de départ prévus, ainsi que les emplacements d'accostage sont régulièrement affichés. Des brochures avec les lignes sont disponibles au bureau du port, dans Milk Street et dans les grandes gares ferroviaires. Pour les trajets réguliers, comme Chelsea (North End, Harris Wharf), les panneaux sont affichés sur le quai concerné.
Les bateaux de Portland Line (North End, Union Wharf) ou la Metropolitan Line vers New York sont très demandés.
Les yachts privés et les petits bateaux pour les excursions n'ont pas l'autorisation d'accoster sur les quais principaux de North End et Central Boston. De nombreux clubs disposent de marinas privées dans les parcs donnant sur l'eau, mais les tarifs sont prohibitifs. Les places libres, même si elles sont distribuées par les autorités portuaires, sont souvent réparties parmi les bateliers. Les étrangers candides peuvent rapidement s'attirer les foudres des habitués s'ils accostent dans un endroit considéré comme leur chasse gardée.
Des contrôles sont parfois effectués par la police sur les bateaux loués ou étrangers, car les contrebandiers se servent souvent des voies d'eau pour approvisionner les bars clandestins. Une unité spéciale patrouille le long des rives, surtout la nuit. Celui qui n'a pas d'alcool à bord n'a normalement rien à craindre.

Visite de la ville

Boston est une ville de renommée mondiale et elle se présente comme telle à ses visiteurs. Il n'y a rien que l'on ne puisse trouver dans l'un des quartiers de la ville. Du repos, des activités et autres divertissements sont garantis. Des bibliothèques et théâtres connus à l'international attirent des myriades de visiteurs ; quant aux hôpitaux et autres laboratoires, leur importance n'est pas des moindres. De nombreuses grandes entreprises et assurances ont leur siège à Boston, et chaque minute, de grosses affaires y sont conclues. Le port et le Financial District ne dorment jamais vraiment.

Le transport à l'intérieur des quartiers est simple, aisé et bon marché.

Des hôtels de toutes les catégories comblent toutes les attentes. Que ce soit en tant que touriste, pour le travail ou les affaires, tout est possible. Dans les grandes maisons, les réservations sont obligatoires ; les établissements recommandés, de diverses catégories, sont recensés dans les guichets d'informations de North et South Station, si l'on décide spontanément d'y passer la nuit.

Les bars (sans alcool) et les petits restaurants sont rarement séparés de plus de quelques mètres et les bars clandestins ne sont pas difficiles à dénicher, même pour quelqu'un qui ne connaît pas les lieux. Une question décente et un petit billet à la réception de l'hôtel suffisent la plupart du temps. Bien que la police soit dans le coup, il est fort peu recommandé de leur poser la question directement, mais toute autre demande sera renseignée avec amabilité. Des commissariats se trouvent à divers endroits du centre-ville, ce qui facilite les interventions. Le département de police dispose d'automobiles et de nombreux chevaux (écuries à Common). Plusieurs Afro-Américains et depuis peu quelques femmes patrouillent dans les rues.

Rien que dans le centre de Boston, plus de cent paroisses s'assurent que la pensée originelle du site « proche de Dieu » ne tombe pas dans l'oubli. Toutes les confessions sont représentées ; de nombreux habitants de Boston changent plusieurs fois de paroisse dans leur vie et il est assez rare qu'une personne ne se rende pas dans plus d'une église le dimanche. Les quartiers avec une population étrangère importante font exception ; certains groupements y suivent leurs propres rites et rituels dans les caves ou les arrière-cours.

Les brahmanes de Boston

Un groupe d'individus, plus tard nommée les brahmanes de Boston, d'après la caste indienne, se forma dans les années 1840. Ils se réclamaient des fondateurs puritains de la ville, formèrent une sorte de noblesse élitiste et se séparèrent fortement du reste de la population. Considérés comme les premières familles de Boston (*First Families of Boston*), ils sont très aisés et influents sur le plan économique et politique.

Leur modèle est celui de l'aristocrate érudit, cultivé et impeccable. Une formation sévère et des études à l'université de Harvard sont une tradition dans ces familles, ainsi que l'épanouissement spirituel avec une activité liée aux arts, une œuvre caritative, la crainte de Dieu et un comportement exemplaire.

La langue et la manière de parler des brahmanes ressemble plus à l'anglais britannique, avec des mots choisis et distingués, sans termes inconvenants ni jurons. La morale et le savoir-vivre, ainsi que l'apparence sont de la plus haute importance. Les scandales, divorces et fautes sont proscrits.

La plupart du temps, les mariages se font au sein de la communauté, et seules quelques familles ont réussi à atteindre cette noblesse, par l'argent et l'influence uniquement.

Ceux qui font des affaires à Boston ou s'engagent dans la politique auront affaire à eux à un moment ou à un autre ; ils doivent alors bien veiller à ne pas les comparer à la simple noblesse de naissance. Pour eux, l'origine et une formation noble, ainsi que les traits de caractères idéaux, sont inséparables ; ils pourraient très mal prendre que quelqu'un l'oubliât.

Le cas Parkman-Webster

Bien que les brahmanes de Boston mettent un point d'honneur à se montrer intègres, la caste a été ébranlée en 1849 par un crime horrible. Le Dr John Webster, un médecin réputé de Boston, avait contracté de lourdes dettes auprès de son collègue, le Dr George Parkman. Lorsque ce dernier le menaça d'aller au tribunal pour exiger son argent, il fut assassiné par son débiteur. John Webster découpa le corps de sa victime et tenta de le brûler en totalité. L'horreur de ces faits secoua le public, d'autant que les deux hommes étaient de la famille des brahmanes de Boston. Les procédures d'analyses conduisirent à l'emprisonnement de John Webster qui fut condamné à mort l'année suivante.

Cependant, des décennies après la sentence, des rumeurs étranges circulent autour de son exécution. Certains disent que John Webster portait une sangle spéciale pour simuler la pendaison et qu'il aurait été vu des années plus tard aux Açores. Mais pourquoi quelqu'un aiderait un meurtrier à fuir après des faits aussi effroyables et méthodiques ? Selon d'autres rumeurs, le corps du mort serait enterré dans un lieu inconnu, car on redoute son vol ; recèle-t-il un secret encore plus sombre que le meurtre de George Parkman?



Les différentes églises et regroupements expliquent le nombre de cimetières en ville. Les plus anciens ne sont plus utilisés mais toujours ouverts à un public avide d'Histoire ; officiellement, ils sont partiellement entretenus.
Sous la ville se déploie le premier système de canalisations de Boston. Les anciens égouts privés ont été reliés aux canaux de la ville et modifiés. L'évacuation a également été prévue, afin que les maladies telles que le choléra ne puissent plus se répandre par temps chaud et sec. Toutes les zones de la ville ne sont pas couvertes par ce système et certains passages privés n'apparaissent sur aucun document officiel. Les journaux rapportent la présence de contrebandiers, de crocodiles ou encore de sans-abri dans les canaux.

Downtown

Downtown ou Central District est le cœur historique de la ville. Le visiteur intéressé par l'Histoire peut découvrir les bijoux de celle de Boston et de l'Amérique, ici plus que dans n'importe quel autre quartier. Il est clair qu'il présente de nombreux visages, malgré sa faible superficie. Les banquiers et juristes dans le district financier, les ouvriers au port, les familles en sortie dans les parcs le dimanche, ainsi que la musique et le théâtre le soir ; Downtown, c'est tout à la fois ; un tumulte incessant, à toute heure du jour et de la nuit.

Le centre financier et économique
Le long de State Street, le visiteur peut observer un exemple imposant de l'histoire de cette ville, toujours en mouvement. Ici, on peut observer de somptueuses constructions anciennes mélangées à des bâtiments modernes. L'*Old State House* de 1719, premier bâtiment administratif de la ville, se niche au centre de l'ancienne colonie. Pendant les mois d'été, un grand marché se tient une fois par mois, en souvenir de l'ancien marché de la place du village. Dans cette maison rénovée en 1909, la *Bostonian Society* a mis en place une exposition concernant l'histoire de la ville. Des reliques de la ville et du pays, ainsi que des manuscrits, dessins et documents imprimés, peuvent être vus pour un prix d'entrée très modeste. Les pièces du rez-de-chaussée sont utilisées par la *Bostonian Society* comme bureaux et salles de réunion, mais aussi pour des conférences publiques occasionnelles. Plusieurs citoyens influents de Boston font partie de cette organisation fondée en 1881 « pour la conservation de l'histoire de la ville et la transmission de l'histoire à la population ».
À proximité de l'*Old State House*, on peut voir l'imposant bâtiment Brazer (25 - 29 State Street), un gratte-ciel de onze étages, terminé en 1898. Il abrite plusieurs banquiers, traders et courtiers. Ce bâtiment et les rues environnantes forment le *Financial District*. La bourse (53 State Street) et la *Chamber of Commerce* (India Street) constituent d'autres points importants. Dans India Street, on trouve également la Custom House, autorité économique et douanière, de loin le bâtiment le plus haut de la ville. La tour bâtie en 1915 sur le bâtiment d'origine mesure 151 mètres. Elle dépasse ainsi de 80 mètres l'église la plus haute. L'horloge au sommet de la tour, à la mécanique moderne, est prévue pour que chacun puisse lire l'heure sans difficulté. Cependant, elle est tombée si souvent en panne depuis sa mise en service qu'il vaut mieux ne pas s'y fier. Les réparations et modifications entreprises n'ont apporté aucune amélioration.
L'*Old South Meeting House* (*Washington Street/Milk Street*) fut transformée il y a quelques années en musée de l'histoire de la révolution. L'*Old South*



Preservation Committee assure l'entretien des lieux et demande aux visiteurs une petite contribution pour l'entrée. L'exposition comprend en grande partie du mobilier et de l'art du XVII[e] et du XVIII[e] siècle. Le reste du bâtiment est utilisé pour des lectures régulières aux jeunes (*Lectures to Young People*) au moyen desquelles le comité souhaite amener les jeunes à s'intéresser à l'histoire du pays et de la ville.

Le *Faneuil Hall* et le *Quincy Market* attirent les touristes dans le quartier. Aujourd'hui comme par le passé, les différents étals attendent les clients dans les halles du rez-de-chaussée. Du poisson frais et fumé est proposé aux côtés de pâtisseries et de fruits, de légumes et autres spécialités de diverses régions. Les commerçants ambulants vendent couteaux et casseroles, ou encore des objets plus ou moins utiles. Au premier étage, l'*Ancient and Honorable Artillery Company* expose une collection d'armes et de bannières. Elles sont majoritairement issues de l'histoire de l'indépendance américaine, mais certaines pièces proviennent d'Europe ou d'Asie. La société, en louant les locaux, s'est officiellement engagée à entretenir les peintures murales du bâtiment.

Court Street, dans le prolongement de State Street, constitue une petite zone de calme dans laquelle il est agréable de déambuler. De petits magasins et cafés invitent à la détente. Les nombreuses librairies sont encore les témoins du passé de Boston, l'un des bastions de la littérature. Si l'on suit la State Street vers l'est, on se retrouve dans le quartier du port, au niveau de l'ancien quai central, le *Long Wharf*. Non loin de là, on trouve les bateaux en partance pour New York ainsi que les plus petites embarcations effectuant des circuits appréciés des visiteurs.

L'actuelle *County Court House* sur Pemberton Square fut construite en 1893 dans le style du classicisme allemand. Les visiteurs doivent se faire connaître à l'entrée principale.

La poste dans le bâtiment fédéral (avec les tribunaux et plusieurs autres administrations) sur *Post Office Square* est le bureau de poste principal de la ville ; il est ouvert jusque tard dans la nuit et déborde toujours d'activité.

Newspaper Row

Le quartier dénommé *Newspaper Row* par les habitants de Boston est le centre d'informations de la ville. D'innombrables maisons d'édition et journaux ont leur siège entre Milk Street et Washington Street, jusqu'à l'*Old State House*. On y trouve le *Boston Globe* (244 Washington Street), le *Boston Post* (261 Washington Street), le *Boston Evening Transcript* (324 Washington Street) et le *Boston Journal* (264 Washington Street). Chacun d'eux possède un écriteau public où les titres sont affichés. Les passants peuvent ainsi s'enquérir gratuitement des dernières nouvelles. Lorsque les nouvelles parutions sortent, des crieurs hèlent les badauds.

Une guerre de l'information fait rage entre les rédactions. C'est à celui qui publiera le premier. Devant quel écriteau y a-t-il le plus de personnes ? Les reporters scandent les nouvelles importantes dans un mégaphone et c'est ce qu'attendent les gens dans les nombreux bars et cafés alentours. Lors des grands matchs de baseball, les rues sont pleines de gens qui écoutent le déroulement de la partie. Lors des élections, ils attentent impatiemment les résultats. Tous les jours, des employés du Financial District se rendent sur place pour recueillir des informations importantes. Les avocats, les hommes politiques et les juges s'y arrêtent pendant leur pause pour survoler les nouvelles et y rencontrer des collègues. Les librairies spécialisées et quelques bons restaurants comme le *Thompson* (Milk Street) ou le *Justine* (State Street) sont des lieux de rencontre particulièrement appréciés. Les policiers du commissariat proche s'assurent que les différents groupes n'en viennent pas aux mains lors de leurs discussions animées sur les manchettes, ce qui ne fonctionne pas toujours.

En raison de son public, Newspaper Row est un site apprécié pour les manifestations et les divers appels lancés à la population. Pas un jour ne passe sans qu'une organisation ne placarde ses affiches ou ne distribue des flyers. On prêche pour plus de morale, on se plaint des impôts ou on en profite pour faire sa publicité. Les marchés annuels annoncent des spectacles d'acrobates, des célébrités font une apparition

Banned in Boston

Provenant à l'origine de l'idée puritaine de protéger la population de l'immoralité, l'expression « *banned in Boston* » devint en vogue dans les années 1920. De la fin du XIX[e] au milieu du XX[e], un grand nombre de films, pièces de théâtre et ouvrages littéraires portaient cette mention. Bannis de la ville de Boston ; il était effectivement interdit de les montrer, de les mettre en circulation ou de les vendre sous peine d'amendes, voire d'un séjour en prison !

Avec la fondation de la *Boston Watch and Ward Society* en 1878, cette expression gagna en influence. Bien qu'elle fût dirigée par des personnes privées souhaitant combattre « les maladies de la société », cette organisation devint l'organe exécutif de la censure dans la ville, son administration étant très soutenue par ses membres. Des livres furent exclus des bibliothèques, voire même brûlés, des pièces de théâtre furent adaptées dans une version autorisée à Boston et des films furent interrompus en direct lors de leur première. Les spectacles, les boîtes de nuit et les représentations artistiques n'étaient pas mieux lotis.

Hors de la ville, la mention « Banned in Boston » fut rapidement convoitée. Bon nombre d'artistes se réjouissaient de cette publicité qui leur assurait des ventes généreuses dans d'autres localités. Pour le public, cette mention était synonyme d'extravagance, d'excitation et d'une certaine lascivité, ce qui bien sûr attirait les foules.

La culture de Boston s'appauvrit, et en quelques décennies, ce bastion des artistes redevint une ville puritaine avec les conditions de censure les plus sévères du pays.



Custom House Tower.



devant leurs fans, etc.. Lorsque trois nouveaux éléphants furent acquis en 1914 pour le Franklin Park Zoo, on organisa une grande parade dans les rues de *Newspaper Row* avec des musiciens, des acteurs et les éléphants au centre.

Ladder District et quartier des théâtres

Entre Tremont Street et Washington Street s'étend l'une des plus grandes zones commerciales de la ville. En raison de sa ressemblance avec une échelle sur les cartes, avec ses deux rues principales et ses rues perpendiculaires, ce quartier a pris le nom de Ladder District. Les grands magasins (Jordan Marsh, Filene's Department Store) et de nombreuses petites boutiques attirent les clients de la classe moyenne. Les magasins alimentaires côtoient les boutiques de mariage, d'instruments de musique ou encore des quincailleries. Les jours d'affluence, une foule de chalands se presse dans les rues et les artistes essayent de gagner un peu d'argent sur les trottoirs de Tremont Street. À la limite de Common, des bancs sous les arbres invitent les passants à se reposer. Des mendiants tentent de récolter quelques pièces et des voleurs de subtiliser les bourses. Certains grands magasins organisent de grandes présentations devant leurs bâtiments pour faire leur promotion et de nombreux journaux impriment régulièrement des coupons de réduction pour ces enseignes. Les restaurants et cafés du coin sont également ouverts après la fermeture des magasins.

En 1923, il y eu ici des mouvements de foule lors d'un défilé de maillots de bain, des passants étant choqués par le peu de vêtements portés par les mannequins.

Un peu plus luxueux que la moyenne des magasins, Tremont Street Mall, au-dessus de la station de métro de Common, est l'une des meilleures adresses pour les vêtements masculins, la maroquinerie et ce dont les banquiers, hommes politiques et boursiers ont besoin.

La Kings Chapel, à proximité, avec l'un des plus anciens cimetières de la ville, vaut la peine d'être visitée. Plusieurs fondateurs de la ville ainsi que des passagers du Mayflower seraient enterrés ici ; cependant, des transferts de sépulture et des modifications sur les pierres rendent l'identification précise des tombes impossible. Dans le Granary Burial Ground de Tremont Street, bien plus connu, des tombes ont certes été endommagées ou retirées, mais dans une moindre mesure. Des plaques en fer forgé sur les clôtures à côté du portail d'entrée répertorient les noms et dates des célébrités enterrées ici. Les tombes de Paul Revere et de Samuel Adams sont facilement accessibles et bien indiquées.

À l'intersection avec Boylston Street, le nouveau bâtiment de neuf étages de la *Grand Lodge of Massachusetts* des francs-maçons (nom complet : Most Worshipful Grand Lodge of Ancient Free and Accepted Masons of the Commonwealth of Massachusetts) fut bâti en 1899. Le temple a déjà brûlé deux fois depuis 1830.

La loge est en possession d'une collection exceptionnelle de livres et de documents concernant l'histoire de la franc-maçonnerie ; malheureusement, ils ne sont ni classés, ni consultés, ni répertoriés. Le bâtiment abrite treize loges différentes, dont la Massachusetts-Loge ou encore la Joseph-Webb-Loge.

Les rues environnantes au sud-est de Common délimitent le quartier des théâtres, avec un nombre incroyables de scènes, le premier cinéma Nickelodeon, le plus grand du quartier. Les théâtres Bijou Dream (cinéma uniquement à partir de 1927) sur Washington Street avec entrée sur Tremont Street et les maisons de vaudeville telles que le Gordon's Olymbia et The Unique au coin de Boylston Street valent la peine d'être mentionnés. Le Steinert Hall (162 Boylston Street) présente des artistes du monde entier ; le Hollis Street Theatre a été construit avec les pierres de l'ancienne église de Hollis Street et deux de ses premières ont déjà été interrompues par la *Watch and Ward Society* car ces pièces n'étaient soi-disant pas conformes à la morale.

De nombreuses scènes associent diverses formes de divertissements sous un même toit. Le Loew's Orpheum est l'un de ses exemples les plus réussis, avec un mélange de vaudevilles et de théâtre musical, dans l'une des plus grandes salles de projection construites dans cet unique but.
Le quartier des théâtres offre également aux étrangers de bonnes opportunités d'hébergement. Les hôtels sont ici bien desservis ; une réservation est nécessaire dans les établissements somptueux tels qu'à l'hôtel Touraine sur Tremont Street/Boylston Street ou à l'hôtel Sager. Les plus petits établissements sont rarement complets mais offrent moins de confort.

Boston Common
Boston Common est le plus grand jardin public de la ville et fait partie de l'Emerald Necklace, un ensemble de parcs et d'espaces verts reliés par des allées et bordés de voies d'eau, dans lesquels les habitants peuvent se détendre. Déjà du temps de la fondation de la ville, Common était décrit comme un espace libre, un terrain d'entraînement et un point de rencontre pour la société. Les parades et fêtes s'y déroulaient, les jugements y étaient proclamés. Le terrain appartient à la ville et selon la loi et les statuts, il ne peut être ni loué, ni vendu. Le parc doit toujours être accessible à la population et il est entretenu par les fonds publics.
L'ensemble du parc est entouré par une grille en fer forgé, dont des parties furent plusieurs fois volées par le passé. Des fontaines, des bancs et quelques monuments parsèment les lieux. Une plaque commémore le site de l'orme du jugement, où de nombreuses sentences furent prononcées et des prisonniers exécutés jusqu'à ce qu'il fut abattu en 1876.
Le Frog Pond, dans lequel, malgré son nom, aucune grenouille n'a jamais vécu, sert de piscine en été et de patinoire en hiver. Le terrain de baseball public est volontiers utilisé par les clubs et pour les compétitions. Les familles se rendent dans le parc le week-end, déjeunent sur l'herbe ou flânent auprès des marchands ambulants. Fin septembre, une grande manifestation de cerfs-volants s'y déroule.



Chinatown
L'intersection entre Beach Street et Surface Road constitue le cœur du quartier chinois de Boston. À l'origine, les habitants étaient protestants et vivaient dans des immeubles. Cette zone est l'une des premières à avoir été gagnée sur l'eau.
Avec l'agrandissement du quartier, son visage se modifia. Les anciennes maisons au bord de l'eau se retrouvèrent au milieu des voies ferrées pour l'acheminement des marchandises et du matériel depuis et vers le port. Les ouvriers immigrés (Iraniens, Arabes et Chinois) s'installèrent dans ces maisons à bas prix. Aujourd'hui, on voit principalement des asiatiques dans les rues. Les inscriptions sur les bâtiments sont en langue étrangère et la plupart des habitants travaillent au port ou dans les usines de textile, qui furent construites avec le temps dans les zones d'habitation. En se promenant dans les rues, l'assemblage de diverses architectures saute aux yeux. Une maison ancienne de 1790 côtoie les murs de granit d'une usine de 1870, jouxtée elle-même par des bâtiments de style victorien construits après les grands incendies.
Contrairement aux autres grandes villes, on trouve à Chinatown peu de fumeries d'opium et autres boutiques asiatiques exotiques. L'entrepôt Chen sur Beach Street fait figure d'exception. On y trouve des aliments étranges, de la vaisselle orientale et des herbes médicinales dans de grands sacs. Le magasin est plein à craquer de bric-à-brac. L'arrière-boutique, séparée par un rideau, n'est accessible qu'aux clients spéciaux.
Lorsque de nouvelles livraisons sont amenées du port, une foule d'asiatiques se massent devant la porte, ce qui perturbe la circulation pendant un bon moment.
Des policiers du commissariat de Surface Road patrouillent régulièrement dans les rues et le passage dans le quartier des théâtres à l'ouest se fait sans problème.

North End

North End est le quartier portuaire de Boston et celui des étrangers. Des grues, des conteneurs et des maisons en ruines façonnent le paysage. Ce quartier sent la mélasse et la mer. Les langues les plus diverses peuvent être entendues ici, en particulier lorsque l'on déambule dans Prince Street. Sur cette ancienne côte, on trouvait par le passé les maisons des riches marchands et commerçants. Les maisons sont restées, mais tombent peu à peu en ruines, abandonnées par leurs anciens propriétaires. Aujourd'hui, des bars, des magasins étrangers ainsi que des logements réhabilités ont pris leur place.
Avec l'aplanissement des collines de la ville, la rive a été élargie pour faire de la place aux industries et au port. Plus de la moitié de North End est constituée de remblai.

Une zone pour les immigrants
Les Russes, les Arabes et les Scandinaves peuplent les rues du quartier, travaillent sur les quais et dans les zones de chargement des ports. La plupart des groupes de population se sont rassemblés par blocs et ont implanté leurs propres magasins et églises. Les Norvégiens d'un côté de la rue regardent de travers les mères russes assises sur le pas de leur porte, surveillant leurs enfants qui jouent dehors tout en s'attelant à leur tâche ; les Arabes, quant à eux, vendent des marchandises de toutes sortes devant chez eux pendant que leurs femmes restent à l'intérieur.
Habiter à l'étranger semble leur rappeler leurs origines et leur communauté ; en effet, les gens du quartier sont plus conscients des traditions que ceux restés au pays.
Une communauté irlandaise vit également à North End, bien que la majorité se concentre plutôt à Charlston ou South End. Depuis 1804, les Irlandais de la ville organisent tous les ans leur parade de la Saint-Patrick, le long de la North Bennet Street. Le défilé passait donc devant la *North End Branch Library For Foreigners.*



Dans ce bâtiment spacieux disposant d'un toit en terrasse exploité, plus de 150 000 livres en différentes langues attendent les lecteurs. L'entrée est libre pour tout visiteur habillé décemment. En face, on trouve la *Harrison Grey Otis House*, un musée de la *Society for the Preservation of New England Antiquities*. Sa collection comprend un grand nombre de meubles et d'objets d'aménagement, ainsi que plus de 15 000 photographies et tableaux d'anciennes maisons de la région. Plus bas dans la rue, on trouve les plus grands bains publics de la ville et son gymnase attenant.

À North End Park et sur sa plage, de nombreux petits bateaux à rames naviguent par beau temps. Les ouvriers du port s'y retrouvent pour se reposer et les familles de North End pour une sortie avec les enfants. En hiver, lorsque certaines parties de la baie sont gelées, les habitants pratiquent souvent le patin à glace.

Le *Coop's Burial Ground* est l'un des plus anciens cimetières de la ville. Devant l'entrée, des adultes et des enfants attendent les visiteurs, et leur montrent pour quelques pièces les tombes des célébrités, avec les quelques bribes d'anglais dont ils disposent. Malheureusement, certaines pierres tombales sont en mauvais état. Au cours des ans, certaines ont été enlevées pour des constructions ou pour délimiter les rues. Depuis quelques temps, la ville tente de le restaurer mais fait face au refus catégorique des habitants.

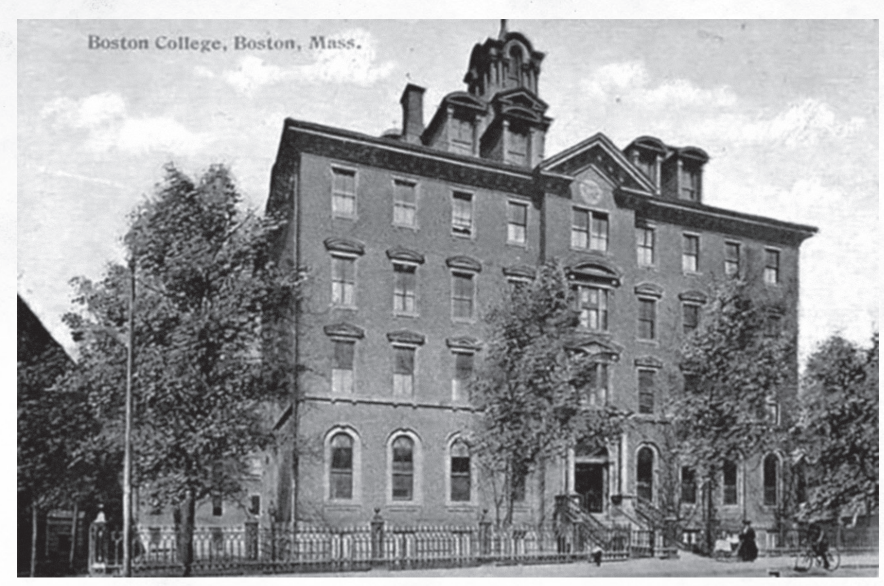
Little Italy

North Square, à l'est de ce quartier, est le centre de Little Italy. Les rues environnantes sont presque intégralement habitées par de grandes familles méridionales. Des femmes imposantes et à la voix forte proposent des pâtisseries maison sur le pas de leur porte et les hommes jouent aux cartes dans la rue ; des chansons et odeurs étrangères sortent des bars. Le visiteur se sent comme transporté dans un autre pays.

Des razzias régulières dans les bars légaux et clandestins sont le lot quotidien. Les conflits armés avec les gangs irlandais de North End pour la suprématie du crime organisé ne sont pas rares. En 1922, une partie de la canalisation s'effondra ici sans raison apparente et laissa un trou dans les pavés. Les policiers soupçonnèrent la présence de contrebandiers sous terre.

Juste à côté, on trouve la maison considérée comme la plus ancienne de la ville, celle de Paul Revere. Pour 25 cents, il est possible de faire une visite guidée de ces lieux, où ce combattant de la liberté aurait vécu. Inutile de mentionner que cette maison a été victime de plusieurs incendies, comme la plus grande partie de la ville, mais elle a toujours été reconstruite dans le même style.

La *Christ Church* est également liée à l'histoire de Paul Revere. C'est dans sa tour que la lanterne du signal était placée pour informer Charlestown de l'approche de l'armée anglaise. Ce n'est qu'en 1912 que l'ensemble du bâtiment fut rénové pour ressembler à ce qu'il avait dû être au moment de la guerre d'indépendance. Une petite obole pour les travaux est demandée à l'entrée.



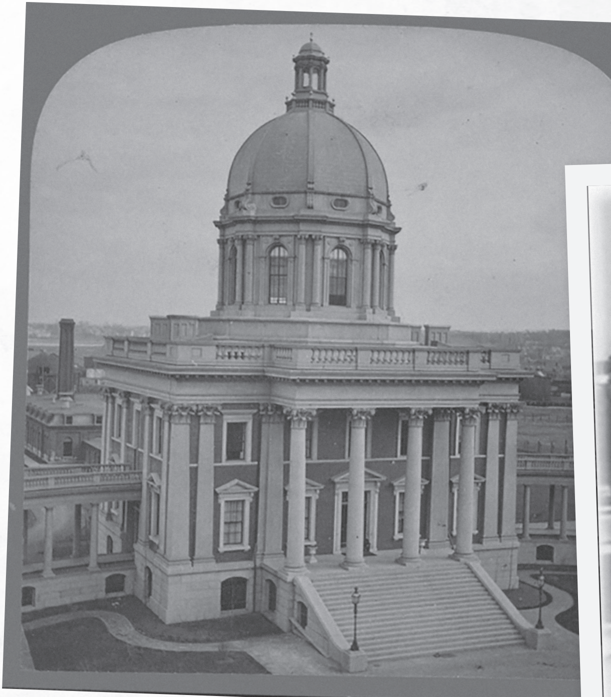
Boston College.

South End

La visite de South End est rarement sur la liste des touristes et autres hommes d'affaires qui visitent Boston. Quartier d'habitation par excellence, il dispose de peu de sites marquants ou qui valent le détour. Les maisons sont souvent dans un triste état, les rénovations sont rares et de nombreux bâtiments portent encore les marques et les dégâts du grand incendie. La population est principalement constituée d'Américains, d'Irlandais et de Russes, pour la plupart à la limite de la pauvreté. Quant à ceux des zones ouest de South End, ils vivent dans la misère la plus totale.

Sur Warren Avenue, à côté du *Boston College* et de la *Girl's High School*, on peut visiter la *Public Latin School*, le premier collège d'Amérique. Bien que l'établissement ait été complètement détruit plusieurs fois par les incendies, un panneau relate la longue histoire de ce bâtiment. Officiellement, c'est la ville qui est responsable de l'école, mais elle est gérée dans les faits par cinq églises chrétiennes locales de divers courants religieux.

De nombreux petits parcs sont disséminés aux alentours, du temps où la zone comptait des habitants de la classe moyenne. Aux beaux jours, des enfants se baignent dans les fontaines, des habitants se promènent et des joueurs se bousculent sur les terrains de base-ball en sable grossier.



Boston City Hospital.

Le *Boston City Hospital*, 761 Harrison Avenue, est connu dans tout le quartier, avec ses 26 bâtiments imposants en granit. Parmi les différents services, on peut souligner l'existence du *Massachusetts Homeopathic Hospital*, de renommée mondiale. On trouve également un service social financé par plusieurs familles importantes de Boston. Les temps d'attente pour les prises en charge d'urgence peuvent être très longs ; c'est pourquoi des médecins des autres instituts du *City Hospital* viennent leur prêter main-forte.

Crime organisé

Aussi idyllique que la vie puisse paraître, les visiteurs doivent être prudents. La criminalité est extrêmement élevée et le commissariat de Warren Street est très occupé. Les attaques violentes sur les passants, en particulier le soir ou la nuit, ne sont pas rares. Frank Wallace et ses frères Steve et Joe, fils d'immigrants irlandais, règnent en maître sur les rues du quartier et sur la pègre dans les années 1920. Le gang de Gustin est responsable de cambriolages, de crimes, de contrebande, de commerce d'alcool, et les confrontations avec leurs concurrents sont brutales. Malgré de nombreuses arrestations (les frères sont rarement tous libres en même temps), leurs peines de prison sont rarement très longues.

Leur autre frère, Billy, tient le *Spotlight*, un bar clandestin sur Old Colony Avenue. C'est l'un des acheteurs pour lequel de l'alcool est extorqué aux concurrents. Selon la police, la nouvelle tactique des frères est de confisquer les marchandises de contrebande en se faisant passer pour des forces de l'ordre.

West End

West End commence au nord de Common. C'était l'emplacement de l'une des collines ayant servi à fonder la ville, et les pentes sont ici plus présentes que dans les autres quartiers.

Au nord du versant, dans les étroites maisons, vivent la majorité des « nègres » comme ils sont nommés en ville. Le premier îlot de résistance contre l'esclavage se développa ici, au même endroit que la première église africaine (remplacée en 1902 par une synagogue contre la volonté de la population). Aujourd'hui, on y trouve la *Meetinghouse* murée sur Smith Court.

Il est déconseillé aux visiteurs blancs de se déplacer dans ce quartier sans un guide bien informé. Dans le cas contraire, ils peuvent aisément se retrouver dans une pièce enfumée, pleine d'odeurs exotiques et de langues parlées uniquement dans le pays d'origine des anciens esclaves. Une couronne porte-bonheur en griffes d'animal, des médicaments infectés ou autres objets pour conjurer le sort leur seront proposés pour quelques pièces. Si le touriste refuse d'acheter quoi que ce soit, le vendeur peut rapidement se sentir insulté et devenir menaçant.

Les larges rues et les zones en bordure de l'eau sont sûres et bien fréquentées pendant la journée. Le commissariat de police y contribue fortement ; il compte d'ailleurs dans ses rangs des policiers afro-américains.

Le *Massachusetts General Hospital* et le célèbre Eye and Ear Infirmary se trouvent à proximité du quartier.



Un service social se charge également des blessures graves pour une somme modique et sans poser de question. Il faut compter une attente relativement longue si la situation n'est pas mortelle. La *County Jail*, avec ses hauts murs, jouxte le terrain de l'hôpital.

Sur la somptueuse promenade de Riverbank, des bateaux de l'*Union Boat Club* sont amarré devant son bâtiment. Le *Charlesbank Park* voisin, avec ses terrains de sport publics et ses bancs, offre une halte appréciée dans la verdure pour les couches les plus pauvres de la population.

Autour de la State House

Le *Boston Athenaeum* sur Beacon Street est un lieu de rencontre pour tous ceux qui s'intéressent à la littérature. Des salles communes et des salles de rassemblement sont ouvertes à tous et des lectures publiques se déroulent régulièrement. Plus de 240 000 documents sont conservés dans les vastes salles de lecture bien éclairées (journaux, photographies et autres supports). L'élément le plus intéressant à voir est l'ancienne collection privée de Washington, avec de nombreux documents traitant de l'histoire du pays. Juste en face, on aperçoit l'hôtel Bellevue, l'un des meilleurs établissements de la ville, mais aussi l'un des plus onéreux.

Dans l'imposante *State House*, ouverte aux curieux, l'escalier vaut le détour. On peut y observer des tableaux et des reliefs représentant en détails la chevauchée nocturne de Paul Revere. Pour accéder à la State Library, dans l'aile nord, les visiteurs doivent s'inscrire au préalable. Elle recèle des documents uniques, dont ce qui serait le journal de Bradfort, l'histoire du voyage du Mayflower.

Le *State House Park* est fleuri de roses et autres plantes en été ; les parterres et les buissons sont bien taillés et entretenus.

La *New England Historic Genealogical Society* est sise à Asburton Place. Elle contient la plus grande liste généalogique d'Amérique. La société utilisait il y a encore dix ans les locaux de l'autre côté de la rue. À présent, c'est la *School for Social Workers* qui s'y est établie. De l'autre côté de la place se trouve la *Suffolk County Court House* ; tenue correcte exigée pour toute visite. Celui qui est autorisé à entrer peut visiter, du mardi au vendredi, la *Civic Law Library* qui possède plus de 40 000 livres. Les juristes locaux ne sont pas soumis à ces restrictions d'ouverture.

Beacon Hill,
le quartier des artistes abandonné

Beacon Hill était il y a quelques décennies encore le centre de la vie sociale et culturelle de la ville. La plupart des maisons ont cependant connu des jours meilleurs. Les hommes de lettres et les artistes sont partis, pour beaucoup en raison de la politique de censure sévère du *Banned in Boston*. De nombreux cafés, autrefois bondés, sont à présent vides ou ont été remplacés par quelques scènes et cinémas. Les établissements se succèdent lorsque la *Watch and Ward Company* y trouve quelque chose à redire ; des bars clandestins se cachent même parfois derrière certaines portes barricadées par des planches cloutées.

On retrouve des traces des anciens littéraires dans Mount Vernon Street ; quelques anciennes librairies recèlent encore quelques raretés. La *General Theological Library*, 53 Mount Vernon Street, dispose d'une collection de manuscrits, journaux et livres théologiques de premier choix, ainsi que quelques pièces rares de l'histoire de l'Église en Nouvelle Angleterre. L'entrée et la consultation des ouvrages sont libres pour tous les ecclésiastiques ; les autres doivent présenter une lettre de recommandation pour pouvoir entrer.

La totalité de Chestnut Street vaut le détour pour les architectes. On y trouve des exemples impressionnants de l'habitation classique du XIXe siècle, des maisons de poètes et d'auteurs qui ne sont plus les bienvenus en ville.

Back Bay

Back Bay est l'un des quartiers les plus chers de Boston. Les appartements sont très prisés et on y trouve des clubs privés et des magasins. Différents hôtels se sont établis depuis des décennies, juste à côté des instituts culturels et des lieux de divertissement. Contrairement au reste de Boston, les rues sont la plupart du temps à angle droit, style moderne typiquement américain. L'ensemble de la zone a été gagné sur l'eau par du remblai et l'architecture en granit et en grès est imposante.

Les salles de concert et la musique classique sont principalement présentes entre Huntington Avenue et Fenway au sud du quartier. L'opéra et le nouveau *Symphony Hall* de l'orchestre symphonique de Boston (programmation tous les soirs sauf le dimanche) sont les plus importants.

Le bâtiment du *Massachusetts Historical Society* (Fenway/Boylston Street) vaut le détour ; outre sa collection impressionnante de manuscrits et de documents de toutes les périodes de l'histoire, on y trouve un petit musée de curiosités. L'exposition comprend des chaussures de célébrités historiques, des statues en bois d'Indiens d'Amérique à taille réelle, qui se trouvaient auparavant dans l'ancienne *Province House*, des crânes, ainsi que des appareils mécaniques originaux. Une pièce est consacrée aux affaires criminelles passées. Celui qui ne dispose pas de relations particulières avec la société doit s'y rendre pendant les horaires d'ouverture limités (uniquement le mercredi de 15h à 17h).

Public Garden

Bien que l'idée d'un tel jardin survienne dès 1837, il fallut attendre encore 25 ans avant que cette zone devienne un parc avec lac. En 1862, la barrière en fer forgé fut terminée pour clôturer le terrain. Contrairement à Common, le *Public Garden* n'est pas devenu un parc public, mais il a été pensé comme un jardin botanique. Des parterres de fleurs, des roseraies et un grand nombre de haies et de buissons délimitent des allées bien tracées. Des serres conservent les plantes qui formeront ensuite de beaux parterres colorés. De petits écriteaux indiquent le nom des plantes exotiques, afin que les visiteurs puissent apprendre à connaître cette flore. Des statues de diverses personnalités historiques de Boston et des fontaines ont été érigées.

Les bateaux à pédales qui naviguent d'avril à septembre depuis 1877 constituent une attraction particulière. Ces cygnes de métal offrant environ 10 places nagent sur l'étang du parc. Le conducteur s'assoit dans son plumage et actionne le mécanisme pour le faire avancer. Les visiteurs peuvent se laisser porter quelques instants sur l'eau pour 30 cents, mais la file d'attente est longue les jours de beau temps.

Autour de Commonwealth Avenue

La large Commonwealth Avenue est un somptueux boulevard du quartier. Elle s'inscrit dans ce dénommé « collier » d'espaces verts et de parcs de la ville. Entre les arbres du centre-ville, divers monuments et statues ont été construits, dont celle de Leif Erikson, le premier Européen à avoir, selon la légende, posé le pied en Amérique.

Sur la Commonwealth Avenue et sur Dartmouth Street, qui la coupe, des clubs exclusifs s'alignent. Certains disposent de restaurants ou de cafés, mais la plupart d'entre eux n'est ouverte qu'aux membres. Des hôtels de luxe, tels que le Victoria, se trouvent à proximité. Le *Harvard Club of Boston* est l'un des plus grands de ce type en ville et le *University Clubhouse,* pour les anciens diplômés, compte encore plus de membres.

Le *Chilton Club of Women* non loin de là demande une cotisation annuelle élevée en guise de sélection. Le somptueux bâtiment de l'*Algonquin Club* affiche l'influence économique de ses membres. Selon les rumeurs, on y conclut plus de contrats et on y concocte plus de stratégies d'affaires que dans tous les autres établissements de la ville.

Dans l'étroite Newbury Street, on peut mentionner le *Boston Art Club.* Outre les offres de séminaires sur des artistes renommés, on peut y admirer une exposition, petite mais impressionnante, de tableaux du monde entier. L'entrée est gratuite et on peut la visiter tous les jours, sauf le dimanche. La *Guild of*



Boston Artist dispose également d'une exposition de peintures et de sculptures d'artistes de Boston et membres du club. Celui qui s'intéresse à la littérature se rendra plutôt au n° 2, un bâtiment de granit noir dans lequel le club des littéraires se rencontre régulièrement et tient des lectures publiques.

Culture sur Copley Square

Copley Square est un chef-d'œuvre d'urbanisme. Pensée comme place de la croyance et de l'éducation, le visiteur y trouve plusieurs églises, musées et autres instituts de formation de renommée mondiale. C'est également un point névralgique pour les transports publics de la ville. L'imposante *Boston Public Library* est l'une des plus grandes bibliothèques publiques du pays et la première de ce type en Amérique. Le bâtiment a été tout spécialement conçu pour cette collection qui comprend de nombreuses statues, des reliefs et des tableaux. Des figures de la mythologie grecque et des personnifications des sciences et des arts côtoient celles du Saint Graal. L'espace des figures mythologiques pour les enfants est particulièrement impressionnant, avec des documents pédagogiques et du matériel scolaire. Les visites d'école dans cette enceinte sont régulières.

La salle des journaux au premier étage propose chaque jour jusqu'à 300 journaux actuels, de différentes langues ; ils sont posés sur les tables de lecture.

Au troisième étage, plusieurs collections sont accessibles au public sur demande ; l'histoire de la musique, la poésie espagnole ou encore le rayon Shakespeare. Ces collections sont souvent données par leurs anciens propriétaires.



Public Library.

Le *Department of Documents and Statistics*, ouvert de 10 à 17 heures, met à disposition ses archives concernant les statistiques économiques du pays ; il répond même aux télégrammes et aux lettres.

L'une des ailes du bâtiment abrite le *Fine Arts Department* avec des tableaux du monde entier, pensé en particulier pour les écoliers et les étudiants. On y expose de nombreux thèmes, illustrés par des photographies et des peintures. L'auditorium sur Boylston Street n'est utilisé que l'hiver pour les conférences ; en été, ce sont des expositions temporaires qui s'y succèdent.

La plus grande partie du musée est ouverte de 9 à 22 heures (à partir de 12 h le dimanche). Chacun y est le bienvenu pour lire et travailler. Pour emprunter les ouvrages en revanche, il faut habiter à Boston. Les ouvrages de la Public Library peuvent être ramenés directement au bâtiment principal ou dans l'une des douze sections spécialisées. En centre-ville, on compte quinze offices de dépôt supplémentaires, dont un à North Station.

Le *Copley Plaza Hotel* ouvert en 1912 à côté de la bibliothèque s'est établi dans l'ancien *Museum of Fine Art*.

En poursuivant vers Boylston Street, on passe devant le *Natural History Museum*. L'entrée est gratuite les mercredis, samedis et dimanches après-midis ; les autres jours, elle coûte 25 cents. Les étudiants disposant de recommandations personnelles peuvent se rendre dans la grande bibliothèque, qui regorge d'informations concernant la géologie et la botanique. L'exposition sur les races d'animaux éteintes vaut la peine, ainsi que la salle des insectes. Dans l'entrée, un énorme squelette de baleine est suspendu au plafond. Au premier étage, on peut observer une petite collection ethnologique avec des singes et les dénommés sauvages.

Museum of Fine Arts

Le nouveau bâtiment du *Museum of Fine Arts* sur la Huntington Avenue s'est donné comme objectif de devenir le plus grand musée du monde et il en prend bien le chemin. Il regroupe les époques et les œuvres les plus diverses et de nouvelles extensions sont régulièrement prévues. Le bâtiment n'a été érigé que pour les collections et s'emploie à présenter chaque pièce sous son meilleur jour. Les cinq sections principales (Égypte, classicisme, western, Asie et peinture) sont organisées en circuit de visite et chacune s'est vue attribuer une couleur pour que le visiteur puisse facilement s'y retrouver. De grands plans de la totalité de l'exposition sont accrochés à l'entrée. Ils sont également disponibles sous forme de brochures à l'accueil et l'entrée de chacune des différentes sections présente la répétition de son plan spécifique.

Le département sur l'Égypte est unique en son genre en Amérique, avec sa grande collection de scarabées et plusieurs sarcophages. La pièce Mastaba présente des sépultures de Saccara et des résidus de textiles.

L'exposition suivante sur l'Antiquité contient entre autres une statue de Cybèle en taille réelle, dont on peut acquérir une photographie dans le magasin du musée. La majeure partie des pièces sont des statuettes en terre cuite et des objets de la vie quotidienne en céramique.

Les tableaux du musée sont principalement de l'art américain, mais on trouve également des œuvres d'impressionnistes internationaux de renom. Les nouveaux styles tels que l'expressionnisme n'ont pas encore percé. Les nouveaux dirigeants du club des amis du musée souhaitent prendre un tournant et tentent de trouver des mécènes pour acquérir quelques pièces maîtresses du continent européen. Différentes aquarelles et dessins sont exposés dans de petites salles à côté des galeries organisées de manière chronologique.

D'autres sections exposent de l'art européen ancien, des objets de la vie quotidienne de Chine et du Japon, ainsi que des bijoux. La collection William Moris sur l'histoire de la chasse déménagera bientôt dans le bâtiment secondaire.

Le restaurant du rez-de-chaussée est ouvert à tous, même ceux qui ne visitent pas le musée ; il en va de même pour la boutique de souvenirs.

Les hôpitaux de White City
Un ensemble d'imposants bâtiments clairs autour de la Longwood Avenue forme la *White City*. Ce sont des lieux d'enseignement des médecines des plus diverses, avec hôpitaux, sanatoriums et maisons de repos associés.
Le *College of Pharmacy* et la *Harvard Medical School* sont les plus grands. On trouve également la *Dental School*, le *New England Deaconess Hospital* et de nombreuses cliniques spécialisées dans le cancer, les troubles nerveux ou encore la médecine vétérinaire.
La *Channing Home for Consumptive Women* est considérée comme l'une des meilleures adresses pour la tuberculose et la neurasthénie. Plusieurs membres des riches familles de Boston se sont fait soigner ici. L'établissement dispose de plusieurs entités au calme, à l'extérieur de la ville.
Le *Warren Anatomical Museum* vaut le détour ; dans les pièces du bâtiment principal et sur trois étages se trouve la collection du professeur d'anatomie Warren, datant de la première moitié du XIXe siècle. Elle comprend plus de 8 000 préparations, des os modifiés, des excroissances et autres fœtus déformés, autant humains et qu'animaux.



Charlestown

En quelques minutes, on passe de Copley Square au centre de Charlestown. *L'Elevated* et plusieurs autres lignes de tramway passent par ici. La ligne suit la nouvelle Charlestown ou l'ancien Warren Bridge et il n'est pas recommandé de prendre les bacs pour un si court trajet, en raison du temps d'attente prolongé aux heures de pointe.
De nombreuses maisons victoriennes sont alignées dans les rues et ses habitants sont en majorité des Irlandais, bien qu'on trouve quelques Anglais ou Allemand. Les magasins et les églises sont aux mains des Irlandais et un déplacement de la parade annuelle de la Saint-Patrick de North End à Charlestown est en pourparlers depuis des années.
Le *Bunker Hill Monument*, qui rappelle la bataille du même nom, est visible de loin. Ce que beaucoup ignorent, c'est que le monument se trouve sur la colline *Breed's* ; le mont qui a donné son nom à la bataille est celui d'à côté. L'obélisque en granit de 65 mètres de haut a été inauguré en 1843 sur la colline, après une longue planification. Auparavant, une petite tour bâtie au même endroit par les francs-maçons s'y trouvait ; on peut encore la voir sur des photographies dans les galeries de la ville.
Au mois de juin, une fête se déroule autour du bunker, avec des défilés et de la musique. Une salle construite ultérieurement au pied de l'obélisque abrite plusieurs statues et des expositions temporaires. Ce n'est qu'en 1919 que le monument passa aux mains de l'État du Massachusetts ; il était jusqu'ici financé par la *Bunker Hill Monument Association*.
Le grand complexe militaire, *United States Navy Yard,* se situe à quelques rues de là, au bord de l'eau. Des bateaux de guerre sont construits et révisés dans les deux cales sèches. Ceux qui désirent visiter le musée de la marine doivent utiliser l'entrée sur Water Street et se faire connaître à l'accueil.

East Boston

Ensemble d'îles reliées les unes aux autres, East Boston permet aux énormes bateaux à vapeur et de croisière d'accoster ; ses petits quais partant dans toutes les directions, ses chantiers navals et autres yacht-clubs sont remplis de bateaux de toutes sortes.
Les quelques maisons du quartier offrent une image hétéroclite. De l'immeuble moderne à quatre étages aux vieilles baraques ouvrières, la palette architecturale est vaste. Un mélange de nationalités y vit, et de petits bars et commerces attirent les voyageurs sur la promenade au bord de l'eau. Les conteneurs de mélasse dégagent une odeur permanente, particulièrement forte en été, où elle forme une chape sur l'ensemble des îles en l'absence de vent. On trouve ici des hôtels et auberges bon marché.
Le *Marine Park*, entre les maisons et places, forme un havre de paix. Il compte parmi les plus beaux parcs de la ville, avec ses vieux arbres et ses parterres de fleurs bien aménagés. Les visiteurs y viennent surtout pour le grand aquarium (50 cents l'entrée) qui possède même une petite baleine.

Les environs

Cambridge

Cambridge est la deuxième plus grande ville de l'agglomération de Boston ; elle est facilement accessible en métro (10 minutes depuis Park Street Station) ou en tramway.
Les fondateurs puritains nommèrent ce lieu d'après la ville universitaire de Cambridge en Angleterre. L'emplacement de sa fondation en 1630 fut choisi avec grand soin. La proximité à la Charles River rendait la ville accessible en bateau et le port de Boston à l'embouchure servait de protection contre les attaques depuis la mer. Plusieurs sources d'eau potable, déjà connues des autochtones, recelaient, selon les croyances, des pouvoirs magiques et de guérison ; elles alimentent aujourd'hui encore certaines fontaines des universités.
L'université de Harvard fut fondée en 1636.

Norumbega Park

Le *Norumbega Park* sur Charles River a ouvert ses portes en 1897, à Auburndale, quartier de Newton à quelques kilomètres à l'ouest de Boston ; ce lieu de villégiature est encore très apprécié aujourd'hui. Pour faire naître le prolongement de la ligne de tramway vers Newton, la Commonwealth Avenue Street Railway a financé la construction du parc. Le trajet depuis Park Station coûte 20 cents, entrée incluse.

Aujourd'hui, de nombreux visiteurs viennent en bateau, voire en voiture. Des calèches font la navette toutes les quinze minutes depuis la station de chemin de fer de Newton. Le parc est ouvert d'avril à octobre.

Diverses attractions sont regroupées dans le parc. Le *Great Steel Theater* présente en alternance des vaudevilles et des pièces de théâtre classiques et son bâtiment est plus grand que la plupart des scènes de Boston. Si aucune représentation n'est en cours, des musiciens jouent jusqu'au soir et invitent à danser. Les restaurants (le Pavillon tout particulièrement) et de petites échoppes proposent tout ce dont le visiteur peut avoir besoin pour se restaurer ; ceux qui préfèrent pique-niquer trouveront facilement un petit coin d'herbe, pendant que les vendeurs de ballons et les artistes parcourent les allées. Au centre du parc se trouve le carrousel, qui a déjà brûlé plusieurs fois ; les balançoires et toboggans voisins sont très appréciés des jeunes et des moins jeunes. Il y a peu, une grande roue a été inaugurée, ainsi que des autos tamponneuses, profitant de l'électrification du parc orné à présent de lampes colorées. À côté du jardin zoologique (les enclos à félins et les bisons en sont la fierté), une grande fontaine éclairée a été installée, avec des couleurs changeantes et de la musique en soirée. Des automates mécaniques sont disséminés un peu partout.

Le long de la Charles River, on voit à peine l'eau par beau temps, tant il y a de bateaux. Il est possible de louer des canoës et des pédalos dans le parc, mais de nombreux visiteurs viennent avec le leur ou montent la rivière avec des embarcations qu'ils ont louées dans les environs.

Le nom du parc provient du légendaire campement de Norumbega, fondé par les Vikings, qui aurait été le plus grand et le plus riche du pays. À Weston, une tour a été érigée sur les ruines supposées de ce campement.



Pendant longtemps, la plus grande partie de la ville fut composée de fermes dispersées, aujourd'hui situées dans les villes voisines. Avec la construction du West Boston Bridge, la liaison terrestre à la grande ville fut énormément raccourcie, ce qui entraîna une croissance rapide et fit de Cambridge l'un des centres industriels les plus importants de la Nouvelle Angleterre dans les années 1920. En 1925, la ville comptait déjà 125 000 habitants.

L'usine de la *Carter's Ink Company* ne peut pas être ignorée. Un panneau illuminé indique la direction du quai principal sur la Charles River, impossible de le manquer. Dans cet imposant bâtiment en granit, des colles et encres sont conçues et fabriquées. La toute nouvelle gamme comprend également une série de stylographes exclusifs et modernes.

Des bâtiments industriels tout aussi impressionnants bordent les rives ; un trajet en bateau depuis Boston (20 cents) vaut le coup.

On trouve en ville un grand nombre de bons restaurants et d'hôtels de diverses catégories.

Le jardin botanique invite à la promenade, dans ses espaces fleuris et bien entretenus. Plusieurs zones sont à thème, avec un jardin de pèlerin agencé d'après des documents historiques, ou encore des parterres de fleurs dont les espèces ont été recherchées en fonction de leur apparition dans les œuvres d'écrivains célèbres.

Massachusetts Institute of Technology

Cette école a déménagé à Cambridge il y a quelques années ; on y forme des ingénieurs, de nouvelles techniques sont étudiées et de nouvelles pratiques expérimentées. Le programme comprend non seulement la physique et la chimie moderne mais aussi la philosophie des anciens naturalistes et mathématiciens de l'antiquité. L'idée de sa fondation en 1861 était de former des scientifiques complets pour les exigences de cette ère de l'industrialisation.

Dans différents laboratoires et ateliers, les étudiants travaillent sur des découvertes faisant avancer le progrès.

De nouveaux appareils et développements novateurs sont régulièrement exposés dans le hall de l'école ; l'entrée est libre.



Franklin Park Zoo

Dans la partie nord du Franklin Park, entre Roxbury et Dorchester, on trouve le jardin zoologique de Boston ; il fait partie de l'ensemble des parcs formant l'Emerald Necklace. Depuis 1912, il est ouvert toute l'année aux visiteurs et son entrée est libre. Ce zoo très apprécié a été visité en 1920 par plus de deux millions de personnes.

Prévu à l'origine pour être un parc animalier pour les espèces locales, dans un environnement ressemblant à leur habitat naturel, des éléments du zoo traditionnel furent ajoutés ensuite et des zones pour les espèces plus exotiques furent mises en place. Un grand enclos entouré de murs en grès et orné de reliefs d'animaux a été construit pour les grizzlis. L'une de ces bêtes a été achetée dans un parc allemand. Des ours bruns, des ratons laveurs et autres espèces vivent à côté. Les trois éléphants (Molly, Waddy et Tony), ainsi que Happy l'hippopotame, sont les animaux préférés des enfants. Au-dessus de l'entrée de la maison des éléphants se trouve une réplique grandeur nature d'une tête de cet animal.

Les zones des félins et des singes sont remplies de curieux par beau temps (deux singes s'échappèrent en 1922 et ne furent jamais retrouvés).

Au centre du parc se trouve la grande volière dans laquelle volent plusieurs centaines d'espèces d'oiseaux, rares ou locaux. De plus petites cages entourent le bâtiment principal.

Pour 25 cents, le visiteur peut louer un coche à l'entrée, pour ne pas faire le tour du parc à pied.

L'université de Harvard

Première université fondée en Amérique en 1636, Harvard est aujourd'hui l'une des plus réputées au monde. 7500 étudiants vivent et étudient sur le campus, dont les nouveaux bâtiments portent le nom de leurs mécènes.

Plus de trente bâtiments sont regroupés sur le campus. L'un d'entre eux est une sorte de point de rencontre et club pour les employés et les étudiants de l'université. On y trouve aussi une petite librairie, un restaurant, des salons et un billard. Les petites salles des étages abritent les bureaux des associations ou journaux de l'université. En face, le *Colonial Club* investit un bâtiment bien plus petit mais compte uniquement les élites académiques les plus célèbres parmi ses membres.

La bibliothèque de l'université, Harry Elkins Wieder Memorial Library, contient plus de 500 000 livres et encore autant dans les sections classées par thème. Les étudiants de l'université peuvent y entrer librement, les autres doivent présenter une lettre de recommandation ou faire une demande écrite. Les étudiants mangent ensemble dans les réfectoires des différentes chambres universitaires (Stoughton, Hollis Hall, Thayer's). Le *Memorial Hall* peut accueillir jusqu'à 1200 personnes à table. Ses vitraux représentent l'histoire de l'humanité et quelques créatures mythologiques.

Le bâtiment administratif, *University Hall*, se trouve au centre du campus. Avant, des manifestations publiques et des rencontres internes s'y déroulaient, mais depuis quelques années, c'est le *Massachusetts Hall,* transformé à cette fin, qui est utilisé. Le visiteur peut découvrir des traces des promotions passées, sur l'ensemble du campus. Des arches ornées de fer forgé, un pavillon, ou encore un cadran solaire, ont été financés et le nom du diplômé en question y a été inscrit. Des instituts de recherche, salles d'étude et de cours magistraux composent le reste des bâtiments.

On peut mentionner, en raison de leur réputation internationale, la *Harvard Law School,* le laboratoire de chimie *Wollcott Gibbs Memorial* et l'institut botanique avec les célèbres modèles de verre de Blaschka.

Plusieurs collections sont organisées comme musées publics et peuvent être visitées. Seul le *Dane Hall* avec ses laboratoires et salles de recherches en psychologie n'est accessible qu'aux employés et étudiants spécialisés, en raison des accidents qui se sont produits au cours des dernières années.

Les filles n'entrent pas à Harvard, mais au Radcliffe College.



Université de Harvard.

Peabody Museum of Archaeology and Ethnology

Fondé en 1866, ce musée abrite aujourd'hui l'une des plus grandes collections d'anthropologie et d'ethnologie au monde. L'archéologie préhistorique, et plus particulièrement celle du nouveau monde, est bien représentée. Les employés du musée, en collaboration avec l'université de Harvard, examinent les pièces et en achètent régulièrement de nouvelles. Les voyages de recherche dans les pays étrangers sont également financés, mais rarement entrepris sur la seule initiative du musée.

La pièce maîtresse de la section ethnologique est la collection d'artéfacts mayas découverte à Copán, Chichén Itza et d'autres sites de fouilles connus. Il est prévu de créer une zone pour les reliques incas. Les os extraordinaire des dénommés hommes préhistoriques viennent également de là-bas.

Le visiteur découvrira l'histoire de la Nouvelle Angleterre dans les pièces voisines du rez-de-chaussée, dont la plupart des trouvailles ont été faites par des archéologues locaux.

Une aile toute entière du bâtiment est consacrée aux pièces rassemblées au cours des siècles par les marins et les commerçants de Boston lors de leurs voyages dans le Pacifique. On peut y voir des statuettes, des sculptures sur bois et des costumes folkloriques de cérémonie. Le samedi et le dimanche, les employés jouent une pièce de théâtre de marionnettes indonésienne pour les visiteurs ; le café est ouvert tous les jours.

Musée sémitique
Le musée sémitique fait également partie des expositions publiques de l'université de Harvard. Depuis 1889, divers instituts de recherche en histoire, culture et langues du Proche-Orient, ainsi que des librairies sont réunis sous un même toit sur la Divinity Avenue. Du lundi au mercredi, l'établissement n'est ouvert qu'aux étudiants.
La plupart des pièces présentes a été ramenée de voyages de recherche organisés par l'université. Des expéditions sont régulièrement financées, aujourd'hui encore (Israël, Tunisie, Sinaï). On peut y admirer des objets de la vie quotidienne, de l'art, des céramiques et des pièces de monnaies. Un impressionnant sarcophage d'Égypte et une maison de l'âge du fer recréée aux dimensions originelles constituent les deux pièces maîtresses du musée.



Réservoir d'eau d'Arlington.

Cybèle

La divinité Cybèle a été plus d'une fois en lien avec le Mythe. Ainsi, l'Exham Priory, propriété anglaise dans laquelle l'Américain De la Poer fut victime des « rats dans les murs », fut construit sur les ruines d'un culte romain de Cybèle.

En d'autres endroits, on souligne à plusieurs reprises les parallèles entre Cybèle, également appelée « Magna Mater » et le culte de Shub-Niggurath. Dans tous les cas, on peut se demander pourquoi un bâtiment aussi pragmatique, tel que ce réservoir d'eau, fut bâti dans une architecture inspirée de rites impies. Que se passerait-il si cette eau si importante pour toute une région venait à entrer en contact avec le lait de Shub-Niggurath ?

Arlington

Cette zone appelée par les autochtones *Moswetuset* « eaux rapides » fut achetée par les colons pour dix livres sterling et un manteau d'hiver aux peuples qui y vivaient. La statue *Indian Hunter* sur la fontaine de la librairie Robbins rappelle cette histoire. La ville doit sa croissance à l'agriculture (son symbole est composé de fleurs et de fruits), ainsi qu'aux innombrables moulins sur la rivière.
Avec ses 18 700 habitants en 1923, elle est dans la moyenne des localités entourant Boston, mais en surface, c'est l'une des plus grandes.
La population est composée d'ouvriers des usines proches et d'agriculteurs. Plusieurs fermes dans la région sont connues pour leur exploitation de choux, et assurent l'approvisionnement de Boston.
Il ne faut pas manquer le réservoir d'eau terminé en 1924 après trois ans de construction, et qui doit alimenter les champs des villes aux alentours en cas de sécheresse. La tour est une copie conforme de la rotonde du temple grec de Samothraki, où le « culte des mystères des Grands Dieux » vénérait des divinités telles que Cybèle.
La rue Paul Revere, selon le chemin qu'il aurait emprunté lors de sa chevauchée nocturne, traverse la ville.

Lexington

L'ancienne *Cambridge Farms* (son changement de nom fut décidé en 1713) comptait 6 350 habitants en 1923. La plupart travaille toujours dans les champs des environs qui approvisionnent Boston.
Très tôt, la ville fut reliée à ses voisines par la voie ferrée desservie par la *Boston and Maine Railroad* ; elle devint rapidement un lieu apprécié des citadins. Cette petite zone périurbaine avec des restaurants et des bars (ainsi que de nombreux saloons avant la prohibition) est très animée le week-end.
À Common, où débuta la guerre d'indépendance américaine avec la bataille de Lexington et Concord en 1775, des marchands ambulants vendent des médailles et des souvenirs en l'honneur des combattants et de George Washington qui aurait un jour déjeuné à la *Munroe Tavern*.
Une immense peinture représentant la bataille, ainsi que la statue du « Minutemen John Parker » se trouvent dans l'entrée de la Town Hall ; elle rappelle aux visiteurs ces événements historiques. Dans la *Buckman Tavern*, ancien point de rencontre de la milice, et aujourd'hui maison commune avec magasins et bureau de poste, des guides en costume expliquent aux badauds le déroulement de la bataille.
La loge de Lexington est un temple franc-maçon dans les locaux de la première école de la ville.

Concord

Concord et sa zone ont été prises pacifiquement aux Indiens survivants de la variole en 1636 ; elle était auparavant nommée *Musketaquid* (prairie en bord de rivière). C'était le haut lieu littéraire du romantisme américain. De célèbres écrivains, tels que Nathaniel Hawthorne et Ralph Waldo Emerson ont vécu et travaillé dans cette ville. Bon nombre d'entre eux venaient pour une courte période, afin de profiter de l'inspiration des vieilles maisons, des champs et de la nature pour leurs œuvres, et pour discuter avec leurs homologues dans les auberges. Pour quelques pièces, les connaisseurs des lieux peuvent conduire les visiteurs dans les lieux d'échange et historiques, montrer les bâtiments mentionnés dans les poèmes ou encore les sites en bord de rivière qui ont inspiré un roman. L'auberge *Old Manson*, outre ses chambres bon marché et confortables, possède toute une série de portraits de personnalités, dont beaucoup sont enterrées dans le *Sleepy Hollow Cemetery* d'à côté.
Sur Meriam's Corner, là où selon l'histoire, les milices Minutemen furent confrontées aux troupes anglaises, un mémorial doit être érigé dans les prochaines années pour commémorer la bataille. Cette ville est actuellement d'une taille comparable à sa voisine.
Outre le maïs, le raisin est également cultivé. Officiellement, ce dernier est destiné à fabriquer du jus de raisin depuis la prohibition ; officieusement, avec un peu de tact, il est aisé de trouver une bouteille de vin dans l'un des magasins ou auberges locaux. L'une des plus grandes exploitations de la région appartient en effet aux beaux-parents du chef de la police, en place depuis de longues années.

Waltham

Avec ses 31 000 habitants dans un espace restreint, Waltham est une ville industrielle. Outre les anciennes fabriques de coton de la *Boston Manufacturing Company*, de nombreux bâtiments à plusieurs étages la caractérisent. On y voit les résultats des progrès techniques et de la révolution industrielle. De nouvelles inventions qui simplifient le travail y sont appliquées. Des chaînes d'assemblage sont utilisées sur les lignes de production de la *Wal-*



Fernald Center.

tham Watch Company et des ateliers automobiles de Metz. Waltham produit plus de montres que dans n'importe quelle autre ville du monde.

En tant que centre du mouvement des travailleurs et des manifestations pour le travail, les salaires sont relativement élevés comparativement aux autres villes. Cela conduisit dans les années 1920 à une délocalisation croissante des industries, et une grande partie de la population sombra dans la pauvreté. La dernière automobile Metz sortit en 1922.

La *Waltham Social Library* présente un certain intérêt pour les visiteurs ; construite en 1916 dans un style colonial, elle contient 60 000 livres et journaux. Le soir, des cours de lecture et d'écriture sont dispensés gratuitement pour les ouvriers de la ville.

Le *Fernald Center* (dénommé *Massachusetts School for Idiotic Children* jusqu'en 1925) et ses près de 60 bâtiments est implanté sur plusieurs pâtés de maisons. Cet internat éduque et s'occupe d'enfants, principalement des garçons, considérés comme débiles mentaux. L'établissement accueille jusqu'à 2 000 élèves répartis dans des dortoirs contenant entre vingt et soixante lits chacun. La progéniture indésirable des familles riches côtoie les orphelins présentant des difficultés d'adaptation. Dans les années 1920, le docteur Walter Fernald commença à transformer l'école pour développer les capacités des attardés mentaux ; cela ne modifia en rien les conditions ni les mauvais traitements exercés par le personnel. Les laboratoires et universités se demandent si en échange de leur soutien financier, ils ne pourraient pas profiter de cobayes pour leurs recherches.

L'établissement devient peu à peu une figure de proue de l'eugénisme.

Watertown

Bien que la ville ne mesure que trois miles de long sur à peine un de large, 22 500 personnes y habitent, avec une grande majorité d'immigrés de Pologne, de Turquie ou d'Afrique du Nord. Les fabriques de textile et de laine, ainsi que, depuis peu, la production d'automobiles sont les pourvoyeurs d'emploi de la région. De plus en plus de personnes font la navette vers Cambridge ou Waltham, car le nombre d'habitants de Watertown croît plus rapidement que l'industrie défaillante ne peut fournir d'emploi, en raison du coût du travail.

Un monument rappelle le lieu où le premier Congrès s'est réuni pendant la révolution américaine, au niveau de la *First Parish Church*. Un peu plus loin se trouve la bibliothèque municipale. La *Free Public Library of Watertown* possède une collection de 46 300 livres dans différentes langues. Toute personne habillée convenablement peut entrer, sauf les mardis et mercredis après-midis, réservés aux visiteurs inscrits.

Le *United States Arsenal* siège à Watertown depuis 1816 ; sa présence entraîna la fermeture de celui de Charlestown. Prévu à l'origine comme entrepôt pour les armes et les munitions, le fer et l'acier sont maintenant travaillés dans les usines du complexe pour fabriquer des armes de toutes sortes. Les laboratoires de chimie et de physique manipulent des substances dangereuses et expérimentent de nouvelles techniques destinées à l'art de la guerre. Le complexe fermé dispose également de logements, de commerces et d'un hôpital.

Le *Perkins Institute for Blind*, qui a déménagé de Boston à Watertown en 1912, s'est donné comme objectif de permettre aux aveugles ou malvoyants de mener une vie normale. Des conférences de médecins et de psychologues sont ouvertes au public. 270 élèves y font leurs études ; ils vivent dans leur grande majorité dans les logements attenants. La bibliothèque recèle 16 000 ouvrages en gros caractères ; sur demande écrite, les livres peuvent être prêtés par voie postale aux États-Unis et au Canada.

Boston et le sport

Le sport fait partie intégrante de la ville de Boston. Des stades et terrains de sport bien fréquentés sont accessibles à tous dans les parcs. En hiver, les patineurs investissent les étendues d'eau gelée. Les étudiants des écoles de Cambridge organisent régulièrement des compétitions et de nombreux clubs et organisations proposent des manifestations publiques comme des courses, des compétitions ou des cours d'initiation. Des équipes de différents sports viennent de Boston ou des villes environnantes ; elles attirent des foules de spectateurs amoureux du sport. Les combats de boxe ou les tournois internationaux affichent complet.

Les associations de noirs ne font pas exception mais les sports féminins, considérés comme dissolus, ne sont pas bien vus, en particulier dans les lieux publics.

Le marathon de Boston

Depuis 1897, le marathon de Boston attire les foules. Tous les ans, le 19 avril, pour le Patriot's Day local, les athlètes inscrits courent dans les rues de la ville, encouragés par les spectateurs. Si la date tombe un dimanche, la course est reportée au lundi.

Mise en place par la *Boston Athletic Association* (B.A.A.), qui propose depuis plusieurs années une course d'endurance comme épreuve finale annuelle, cette manifestation fut rapidement connue au-delà de la région.

En 1897, 18 participants prirent le départ et 15 terminèrent ; dans les années 1920, ils étaient plus de 200. Juste après la guerre, en 1920, ils étaient 76, puis 147 en 1924 et 285 en 1928.

Le parcours fut modifié plusieurs fois au fil des ans. Des 24,5 miles qui prévalaient depuis le premier marathon officiel, on passa à 42,195 km en 1924 pour satisfaire les normes olympiques. De manière assez surprenante, les mesures du parcours donnèrent des résultats différents et la course fut donc allongée encore un peu en 1927, bien que certains contrôles officiels aient constaté plus d'un mile de trop.



Tout homme majeur, quelle que soit sa couleur de peau ou sa nationalité, peut participer s'il pense en être capable. Le gagnant agite traditionnellement une couronne d'olivier, en référence aux jeux olympiques.

Les Red Sox de Boston

Depuis 1901, Boston dispose de son équipe de base-ball professionnelle très appréciée. Les joueurs de l'ancienne équipe de la National League étaient connus sous le nom de *Red Stockings*, mais la nouvelle équipe de l'*American League,* en bleu, pouvait difficilement garder ce surnom. Les journaux les appelaient Pèlerins, Américains ou Boston. En 1908, le club adopta la couleur et le logo de leurs collègues et prirent le nom de Red Sox ; ce nom raccourci passait mieux en grosses lettres sur les manchettes de journaux que la version longue.
L'équipe joue à Fenway Park, aménagé en 1912. D'innombrables spectateurs se déplacent pour assister aux matchs ; ils apportent même des chaises et des escabeaux pour mieux voir. Ces dernières années, la police est en charge de la sécurité devant le stade, car la rivalité des groupes de supporters augmente et les altercations se multiplient. Des contrôles de police sont à l'ordre du jour lors des matchs. Depuis la modification des règles du jeu en 1920 (plus de manipulation ni de modification des balles autorisée), presque plus personne ne fait la sécurité sur le terrain. Auparavant, des assistants étaient engagés pour récupérer les balles en raison du peu de réserves dû à leur prix élevé.
Après plusieurs victoires éclatantes des Red Sox, les années 1920 ne furent pas brillantes. Avec la vente de plusieurs joueurs, en particulier celle de la star Babe « Bambino » Ruth aux *New York Yankees,* l'équipe semblait avoir perdu pied. On parlait même de la malédiction de Bambino qui les empêchait de gagner. La raison pour laquelle le propriétaire, qui avait acheté les Red Sox à prix d'or en 1916, brada si rapidement ses joueurs à la concurrence reste sujette à spéculations. Parmi les suppositions fantasques, il y a celle du financement avec sa compagne d'une production sur Broadway.

Les Bruins de Boston

Boston était depuis longtemps un haut lieu du hockey sur glace. Il ne fut donc pas surprenant que la *National Hockey League* (NHL) canadienne choisisse cette ville comme tête de pont pour s'étendre aux États-Unis. Charles Adams, grossiste dans l'alimentaire, reçut l'autorisation de former une équipe à Boston. Au grand étonnement de ses amis et collègues, il devint rapidement un vrai amateur et y consacra une part non négligeable de sa fortune.
Les *Bruins* (nom provenant des ours bruns, sauvages, rapides et puissants) firent leur entrée à la saison 1924/1925. Cette équipe aux couleurs jaune et brun ne mit pas longtemps pour se hisser au sommet. Dès le début, le club fut adulé par la population. Les foules se pressaient pour acheter leurs billets ; en 1927 une grande bagarre éclata et fit 23 blessés. La police dut intervenir pour séparer les fans.
Les matchs se déroulèrent tout d'abord dans l'une des plus anciennes patinoires couvertes de Boston, puis au *Boston Madison Square Garden,* grâce à un gros crédit contracté par Charles Adams. Conçu pour être un gymnase multifonction avec un accent sur la boxe, le Garden fut inauguré en 1928 par le président Coolidge en personne lors d'une cérémonie de grande ampleur et très surveillée.



Histoires de Boston

Boston Neck

La petite presqu'île entre les bras de la rivière fut nommée *Boston Neck* ; c'est ici que les jugements étaient prononcés et que les prisonniers étaient enfermés. Après de nombreuses extensions, on ne voit plus la rivière et peu de personnes connaissent encore son emplacement exact. Certains jours, le fantôme d'une femme apparaîtrait encore au-dessus des lieux et emporterait celui qui se trouve là à ce moment. L'identité de cette femme varie selon les versions.

Margaret Jones fut l'une des premières à décéder ici. Elle fut reconnue coupable de sorcellerie et pendue en 1648. Elle préparait des décoctions d'herbes avec l'aide des Wampanoags. On raconte qu'un rituel secret fut célébré pour la ramener à la vie.

Anne Hibbons, deux fois veuve, fut également pendue pour sorcellerie. Après plusieurs annulations de son jugement sans raison apparente, elle fut exécutée par un ecclésiastique étranger. D'après l'histoire, trois hommes demandèrent sa main juste avant sa mort, qu'elle accueillit en riant.

En 1677, le cadavre de la quakeresse Margaret Brewster fut amené ici ; elle avait été au préalable traînée dans toute la ville par un cheval. Grimée en noir, habillée de sacs et des cendres dans les cheveux, elle avait interrompu un office à l'église et il fallait donc « faire sortir le Diable qui était en elle ». Elle déclara avoir reçu un message de Dieu, et que sa mission consistait à rappeler aux puritains la signification de la prostration.

Des ovnis à Boston

Depuis des siècles, des personnes crédules relatent des apparitions et des lumières au-dessus de l'eau.

La première occurrence date de 1639 ; c'est également la première de ce type en Amérique. Au-dessus de Charles River, près de Cambridge, au niveau de l'ancienne Muddy River, plusieurs personnes virent des lumières dans la nuit. Elles se déplaçaient d'une rive à l'autre, leur tracé formant peu à peu le dessin d'un cochon. Rapide au-dessus de l'eau, leur déplacement sur la rive se faisait plus lent. Pendant plusieurs heures, les témoins purent observer ce manège, puis les lumières s'éteignirent et ils se retrouvèrent dans l'obscurité.

Depuis lors, ce type d'objets apparaît à intervalle irrégulier au-dessus de l'eau. En 1649, un ecclésiastique vit flotter des boules de feu blanches au-dessus des toits de la ville et soixante ans plus tard, c'est même un bateau qui fut mentionné par les habitants. Pendant le premier marathon de 1897, trois des athlètes furent fermement convaincus d'avoir été écartés du chemin par des flammes blanches.

Boston et le feu

Depuis sa fondation, Boston a une relation particulière au feu. Le Fire Department de la ville fut mis en place en 1678, confronté à d'énormes incendies aux causes inexpliquées et qui détruisent des quartiers entiers de la ville. Le nombre officiel d'incendies importants est de 17 en 1922. Le pire d'entre eux détruisit

un tiers de Boston. Des taxes spéciales, des réglementations sévères en matière de construction et les nouvelles techniques ne changèrent rien à cette danse du feu. Au début des années 1920, les pompiers disposent de voitures à cheval, de machines à vapeur, de véhicules motorisés ainsi que de quelques bateaux-pompes pour combattre rapidement les incendies. Les ecclésiastiques ont tenté à plusieurs reprises de dénicher les responsables de cette malédiction et menèrent des actions cruelles. En 1722, 23 Wampanoags furent exécutés sous prétexte qu'ils auraient exécuté une danse du feu. En 1812, une famille d'immigrés italiens fut victime de délation. Leurs ossements auraient été exposés plusieurs jours dans la *King's Chapel*. On y trouve aujourd'hui encore des reliquaires auprès desquels il est possible de prier des saints inconnus pour leur demander une protection contre le feu. À North End, des magasins exotiques vendent pour quelques pièces des amulettes ou des herbes censées avoir un pouvoir similaire.

Pukwudgies

Les Wampanoags, habitants d'origine du Massachusetts, parlent souvent autour du feu de camp de ces petits démons qui viennent occasionnellement troubler les humains. Ils sont décrits comme de petits humains, mesurant entre cinquante centimètres et un mètre, avec de petits doigts griffus, d'immenses oreilles et un long nez. Leur peau grise, parfois brune ou verdâtre, est souvent comparée à celle d'un mort, blafarde, olivâtre et flétrie.

Selon la légende, les Pukwudgies étaient jaloux, car le géant Maushop qui avait créé le paysage et les montagnes était trop vénéré par les Wampanoags. Ils tentèrent d'apporter leur aide pour être également bien vus des gens mais la malchance les poursuivait. Cela les rendit furieux. Ils jouèrent alors de mauvais tours, cachaient les objets, cassaient les armes et les outils, etc.. Les Wampanoags demandèrent de l'aide à Maushop qui vint, attrapa les Pukwudgies et les envoya se fracasser contre les falaises. Certains survécurent et tous ceux qui passaient à leur portée subissaient leurs foudres. Ils capturaient les enfants, brûlaient les villages et pourchassait la population dans les bois. Maushop envoya ses fils pour mettre un terme à tout cela mais ils furent fourvoyés et tués avec des flèches magiques. Maushop accourut pour punir les créatures et fracassa sur les falaises toutes celles qu'il put attraper. Il fut cependant attiré dans les eaux de la baie du Massachusetts, ligoté au sol et noyé après avoir été criblé de flèches.

Depuis lors, aucun Wampanoag n'a plus revu Maushop, mais les quelques Pukwudgies qui survécurent vivent toujours dans la région. Celui qui rencontre l'une de ces créatures doit l'ignorer, ne pas la contrarier et prendre la poudre d'escampette. Si l'intérêt d'un Pukwudgie se porte sur un humain, sa vie ne tient plus qu'à un fil. Ils peuvent entrer n'importe où et attaquer avec des flèches et des lances qui atteignent toujours leur cible, traversant tous les matériaux. Le feu est leur élément favori ; un seul regard leur suffit à immoler un humain ou un animal, ou à incendier une maison. Il est très rare que quelqu'un survive à une attaque ; dans ce cas, il est en mesure de relater l'histoire des Tei-Pai-Wankas, ces âmes victimes des Pukwudgies et qui ont l'ordre de faire souffrir les humains.

Biographie de James Allen

James Allen vécut au début du XIXe siècle dans le Massachusetts. Connu sous différents noms (dont « Georg Walton »), il commit de nombreux crimes (cambriolages, attaques à main armée, enlèvements et meurtres) ; pendant longtemps, la police ne parvint pas à l'arrêter.

Il fut gravement blessé lors de sa tentative de dépouiller John Fenno, car, contre toute attente, ce dernier se défendit. Il survécut mais fut arrêté et condamné à mort.

Pendant son incarcération, James Allen écrivit sa biographie, presque un recueil d'aveux, avec l'aide de quelques gardiens. Elle porte un très long titre, *The Narrative of the Life of James Allen, alias Jonas Pierce, alias James H. York, alias Burley Grove, the Highwayman, Being His Death-bed Confession to the Warden of the Massachusetts State Prison*, et on en trouve des exemplaires dans de nombreuses bibliothèques.

Sa dernière volonté était d'envoyer une copie de son livre à sa dernière victime, John Fenno, une édition unique reliée avec sa peau.

Effectivement, le corps de James Allen fut dépecé dans les salles de la *Harvard Medical School*. Celui qui relia le livre est inconnu, mais il est sûr que l'ouvrage a été transmis à John Fenno.

Depuis 1905, le livre est en possession du *Boston Athenaeum*, mais n'est pas accessible au public. En tant qu'exemplaire unique, il porte une inscription supplémentaire en latin sur la reliure, mentionnant le nom de son auteur, Walton, pseudonyme préféré de James Allen.



chapitre VIII

Le château des ténèbres

Où les investigateurs font la connaissance de l'un des fondateurs de la Confrérie de la Bête…



Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	5/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	6-8h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Janvier 1929

Chronologie

Les indices récoltés dans *London Calling* et *La chose dans le puits* ont mis les investigateurs sur la piste du baron Hauptmann, qui vit dans une petite ville de Transylvanie. Les joueurs sont libres de choisir parmi les investigateurs des trois groupes pour constituer leur équipe. S'il y a un militaire, il aura tout à fait sa place dans ce scénario et cela apportera un petit plus au groupe dans le **chapitre IX**.

Implication des investigateurs

Les investigateurs se rendent de leur propre chef en Transylvanie. S'ils n'y pensent pas ou sont un peu frileux, Robert Carrington les invite à s'y rendre pour poursuivre leurs investigations.

En quelques mots

Arrivés en Transylvanie, les investigateurs découvrent rapidement qu'aucun baron Hauptmann n'a jamais vécu ici. Une enquête approfondie leur apprend tout de même que les montagnes environnantes abritent une « forteresse Hauptmann ». Le voyage les conduit jusqu'à une petite bourgade isolée où ils se rendent compte que le baron est pris par les habitants locaux soit pour un vampire, soit pour un mort-vivant. Après avoir assisté à l'attaque d'un vampire stellaire, une violente tempête se déclenche et provoque une avalanche qui les empêche de repartir. Le baron les invitera alors à dîner ; il s'agit évidemment d'un piège suite auquel les investigateurs se retrouveront prisonniers des cachots du château. Torturés par le baron, ils devront trouver un moyen de s'échapper du château. Malheureusement, celui-ci renferme un Grand Ancien qui s'éveille au moment où Hauptmann quitte sa forteresse pour mener à bien la suite de la conspiration du Jour de la Bête. Les investigateurs parviendront-ils à s'enfuir pour sauver leur vie ?

Enjeux et récompenses

- **Rencontrer le baron Hauptmann.** Bien qu'ils ne puissent pas encore saisir toute l'étendue de la puissance du baron, ils en auront un avant-goût particulièrement effrayant. Même s'ils ne parviennent pas à le vaincre, réussir à rester en vie s'avèrera une victoire non négligeable.
- **En apprendre plus sur la Confrérie.** Les investigateurs vont pouvoir apprendre beaucoup de choses sur la Confrérie de la Bête. Parmi les informations incontournables, ils doivent impérativement avoir récupéré, à la fin du scénario, les documents qui leur permettront de trouver l'emplacement du tombeau de Nophru-Ka.
- **Survivre.** Les personnages vont rencontrer l'un des principaux antagonistes du Jour de la Bête, être soumis à de nombreuses tortures et affronter un Grand Ancien. Leur seule échappatoire est la fuite, si possible en avion sous l'identité du « colonel Dorset et de ses hommes » pour assurer une bonne transition avec le chapitre suivant.

Ambiance

Entre la Transylvanie et les rumeurs relatives à la nature de mort-vivant du baron, l'atmosphère et l'ambiance de ce chapitre s'appuie sur ce que l'on pouvait trouver dans les vieux films de vampire : *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922), *Dracula* (Tod Browning, 1931), *Dracula Princes des Ténèbres* (Terence Fischer, 1966) ou *Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992).

À l'affiche

Le baron Hauptmann

Ce scénario est le lieu de la première rencontre entre les personnages et l'un de leurs plus puissants adversaires, fondateur de la Confrérie de Bête et cerveau de la conspiration du Jour de la Bête. Dans l'idéal, pour la dramaturgie de la campagne, il faudrait qu'Hauptmann survive.

Nyogtha

Ce Grand Ancien vit dans le château du baron. Il sera réveillé à la fin du scénario et attaquera les résidents du château et les habitants du village.

Un homme âgé de plusieurs siècles et actuellement connu sous le nom de « baron Hauptmann » vit dans les Balkans. C'est un magicien puissant qui maîtrise de sombres pouvoirs, et l'un des fondateurs de la Confrérie de la Bête. De terribles dangers guettent dans sa forteresse, mais les investigateurs pourront y découvrir des secrets leur permettant d'enrayer le Jour de la Bête qui arrive à grands pas.



La situation de départ du chapitre VIII

Les investigateurs doivent à présent avoir connaissance des lettres et des motivations du Dr Cornwallis (**chapitre VII**), ce qui devrait suffire pour attirer leur attention sur la ville de Klausenburg en Roumanie, en plein cœur de la Transylvanie. S'ils ne prévoient pas ce voyage dans l'immédiat, Robert Carrington les contacte peu après leur retour de Boston et les pousse dans cette direction.
Toutes les informations concernant l'entrée en scène des personnages se trouvent dans le paragraphe « Destination suivante ».
L'atmosphère et l'ambiance de ce chapitre doivent rappeler les vieux films avec Béla Lugosi.

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs enquêtent dans la demeure de l'expéditeur des lettres au Dr Cornwallis, à Klausenburg, en Transylvanie. Dans un petit village de montagne, ils doivent accéder à la forteresse du baron Hauptmann sans finir leur vie dans ses salles de torture. Le château recèle d'importants documents et indices. Au moment où ils quitteront cet endroit lugubre, les personnages devront improviser et obtiendront l'aide inattendue d'un avion qui annoncera son arrivée par radio.

Histoire du baron Hauptmann

Pendant la première croisade, ce fils cadet d'un comte lorrain faisait partie des 100 chevaliers de Baudouin de Boulogne, avec lequel il conquit la forteresse de Tilbeşar sur la rive droite de l'Euphrate. Lorsque Baudouin devint un peu plus tard maître d'Édesse, ce jeune chevalier fut nommé capitaine (Hauptmann) de sa garde rapprochée (voir « Le capitaine de la garde » p. 6, Livret 1 pour plus de détails concernant ces événements).
Contrairement à un grand nombre de ses compagnons, ce « Hauptmann » s'intéressait à des thèmes philosophiques tels que le sens de la vie, l'immortalité de l'âme et autres questionnements ésotériques. À Édesse, il ne se sentait pas assez stimulé et quitta son seigneur à la fin de la croisade pour se rendre en Inde, en quête d'inspiration. Là-bas, il fit la connaissance d'un ermite qui lui enseigna les notions fondamentales de la magie et le mit en contact avec des créatures auprès desquelles il apprit le sortilège qui conditionnera sa vie : le *Transfert d'esprit*, qui lui confère une forme d'immortalité. À partir de ce moment, il transféra régulièrement sa conscience et ses souvenirs dans un nouveau corps lorsque l'actuel se faisait vieux. À chaque fois, il choisit une victime adéquate et, après le transfert, tue son ancien corps contenant la conscience de la victime.
Plusieurs générations plus tard, il vit à Damas. Après avoir résolu le problème de l'immortalité, il recherche de nouveaux défis qui lui seront offerts après une rencontre avec un vieux Chinois.

La Confrérie de la Bête

En 1136, l'ancestral magicien chinois Lang-Fu se trouve également à Damas. Un fragment de l'*Al Azif* décrivant une vieille prophétie égyptienne se trouve en sa possession. Il est désireux de la réaliser et approfondit alors ses connaissances en astrologie lorsqu'il rencontre le baron Hauptmann, titre qu'il s'est par ailleurs attribué sans aucune légitimité.
Ces deux hommes très différents fondent, lors d'une nuit glaciale de nouvelle lune, la Confrérie de la Bête. Leur premier objectif est de retrouver la famille disparue du sombre prêtre Nophru-Ka. Ils réussissent ce tour de force et conduisent sa descendance dégénérée de la ville maudite de G'harne à la mer Méditerranée.
Pour réaliser la prophétie de Nophru-Ka, il faut « cultiver » avec doigté ces dégénérés, ce qui relève déjà du exploit logistique pour Hauptmann. Il se sert alors de la confrérie qui n'a de toute façon pas d'autre mission. Pour dissimuler toutes ces machinations, Hauptmann ruse : en 1190, pendant la troisième croisade, il soutient les efforts de plusieurs commerçants allemands voulant construire un hospice près d'Acre et les pousse à se constituer en ordre. Cette « Confrérie de l'hospice allemand d'Acre » est élevée en ordre de chevalerie en 1198 dont le baron use et abuse dans l'intérêt de la Confrérie de la Bête.
Cependant, l'ordre Teutonique se développe rapidement et devient bien plus qu'une organisation dont le simple but est de dissimuler la confré-

Radu Dobne
L'aubergiste chez qui les investigateurs logent peut leur fournir de précieux renseignements.
Dakaria, Oana et Valeriu Dobne
Les membres de la famille de l'aubergiste peuvent aider les investigateurs si ces derniers les approchent de la manière adéquate.
« János Kovács »
L'agent secret russe sert de joker et de dernier recours éventuel pour des personnages à la merci du baron.
Sarena
La vieille Tzigane peut fournir des informations détournées.
Vid
Le fils de Sarena finira probablement comme nourriture pour vampire.
Baron Hauptmann
L'ancien croisé et magicien est un hôte aimable… jusqu'à un certain point.
László, Jerzy et Yurek
Hommes de main de Hauptmann, ils doivent être pris au sérieux, mais ne sont pas non plus des sectateurs fanatiques.
Ratko et Ilka
Personnel de maison de Hauptmann, ils ne représentent aucun danger.



Quelques morts en cours de route

Très important pour le **chapitre IX**, la forteresse du baron Hauptmann a été choisie depuis quelque temps comme point de rencontre pour un autre plan des Fils de la Terreur. Des membres de la Confrérie de la Bête ont prévu de s'y rejoindre pour entreprendre un voyage à Malte où ils doivent se faire passer pour des agents secrets britanniques.

Les conditions météorologiques entraînent cependant la mort de ces personnes et les investigateurs prendront alors leur place.



rie. En 1212, Hauptmann est officiellement banni de l'ordre pour hérésie par le grand maître Hermann von Salza. Il évite les poursuites en fuyant vers l'Europe de l'Est.

Transylvanie

En 1240, Hauptmann apparaît (dans un nouveau corps) à la tête d'une petite armée dans les Balkans. Pendant que les chevaliers de l'ordre Teutonique subissent une cuisante défaite contre les Mongols près de Legnica, il parvient à vaincre une troupe importante plus au sud. Il préempte alors immédiatement la souveraineté sur cette région et érige une forteresse pour se défendre des attaques mongoles. Selon une croyance populaire, ici, dans le massif de Muntele Mare, les rituels blasphématoires étaient monnaie courante dans des temps reculés. Ce n'est que plus tard que « ce » baron déclare être un descendant du Hauptmann banni de l'ordre Teutonique.

Depuis lors, cette forteresse est le siège de la lignée Hauptmann. En aval du château se trouve un village de Saxons de Transylvanie. Hauptmann y pratique le *Transfert d'esprit* sur de jeunes hommes triés sur le volet. Il tue régulièrement son ancien corps et revient plus tard sous une nouvelle apparence, en présentant tous les documents prouvant son héritage et son titre. Dans son repère reculé des montagnes, Hauptmann se fait peu remarquer ; sa forteresse est un lieu idéal pour les machinations de la confrérie et pour garder à l'œil l'arbre généalogique complexe de la descendance de Nophru-Ka.

En 1542, Hauptmann joue un rôle primordial dans la préservation du texte ancestral de Ludwig Prinn, *De Vermis Mysteriis*. Cette année-là, il est arrêté par l'inquisition et condamné à mort.

En 1586, Hauptmann reçoit la visite d'Edward Kelley et du Dr John Dee. John Dee fait alors une traduction de la version grecque du *Necronomicon*, mais laisse de côté certains passages, les trouvant trop infâmes. En 1627, Hauptmann constate que cette version grecque lui a été dérobée.

Extrêmement intelligent et retors, Hauptmann est un sadique invétéré qui se délecte des souffrances d'autrui. Ce penchant faillit lui coûter la vie en 1628, lorsque des agriculteurs prirent d'assaut son château sous la férule d'un ecclésiastique très pieux. Ce dernier avait même osé se pencher sur les pratiques de magie noire afin de pouvoir se mesurer à Hauptmann qui dû fuir pour ne revenir que des décennies plus tard en se présentant comme un descendant innocent et inoffensif de ce châtelain redouté autrefois. Depuis, Hauptmann a conscience que cette faiblesse peut le mettre en difficulté et prend les mesures de précaution qui s'imposent.

Hauptmann n'est en aucun cas une simple crapule finie qui se divertit au cours des siècles avec des pratiques sexuelles bestiales pendant que les plans machiavéliques de la confrérie suivent leur cours. Au contraire, c'est un savant à la recherche des secrets des peuples ayant voyagé autour du monde et au-delà. Il a souvent visité la bibliothèque de Celaeno à l'aide d'un vampire stellaire qu'il remercie en lui permettant de se repaître des villageois, ce qui alimente les histoires de vampires dans la région. La fabrication des lentilles utilisées pour les lunettes du Dr Cornwallis (**chapitre VII**) n'est que l'une de ses nombreuses compétences.

Statu quo

Le corps actuel de Hauptmann est celui d'un jeune Anglais du nom de Lionel Newman, qu'il avait embauché comme secrétaire l'été précédent. Son choix s'était porté sur lui, car, orphelin, il ne manquerait à personne. Le baron est donc grand, blond, la vingtaine et boite un peu.

Convaincu que la prophétie de Nophru-Ka se réalisera cette fois, il met de l'ordre dans la forteresse pour mettre en place la dernière phase du plan.

Destination suivante

Les trouvailles de la villa des Cornwallis (**chapitre VII**), *Aide de jeu n°23a et 23b*, indiquent un lien avec les indices de la villa du Dr Lewis (**chapitre V**), *Aide de jeu n°14*, et une même personne qui tire les ficelles, un certain « baron Hauptmann », dont les lettres couvrent une période de presque 50 ans. Celles des années 1880 et 1890 proviennent d'une localité du nom de Klausenburg, à l'époque dans le royaume d'Autriche-Hongrie. Cela semble en toute logique le point de départ d'une offensive, après avoir tant subi les événements.

Si les investigateurs manquaient d'initiative, pour une raison ou une autre, le Gardien peut faire entrer **Robert Carrington** en jeu. Depuis les événements de Londres, il croit encore plus à la teneur prophétique des rêves de Paul et veut impérativement savoir ce que les personnages ont découvert à Boston. Il ne les lâchera pas tant qu'il n'aura pas eu l'histoire par le menu. Une fois le lien avec le Klausenburg mentionné, Robert les incite fortement à suivre cette piste et prend même les frais en charge s'ils ne peuvent pas se payer le voyage. Il aimerait les accompagner, mais ses affaires le contraignent à rester. Néanmoins, « Si vous avez besoin d'argent une fois en Europe, envoyez-moi un télégramme. »

Préparation au voyage

Si les investigateurs effectuent quelques recherches avant de partir, ils trouveront sans aucune difficulté les informations suivantes, dans n'importe quelle bibliothèque digne de ce nom :

- Klausenburg est le nom germanique de la ville de Kolozsvár (hongroise jusqu'en 1920) ou Cluj (roumaine à partir de 1920).
- Cette ville se trouve en Transylvanie.
- La région fut épargnée par les batailles de la Guerre mondiale et les massacres de la Révolution russe. En 1916, la Roumanie entra dans le conflit pour conserver la Transylvanie et les régions avoisinantes de l'ouest et du nord. Néanmoins, non seulement elle fut battue en quelques mois, mais elle perdit la Valachie et la Dobrogée au profit de l'Autriche-Hongrie. La Moldavie fut conservée grâce au soutien russe. À la fin de la guerre, la Roumanie obtint la Transylvanie et les autres régions au terme des négociations.
- La région est trilingue. La langue principale est à présent le roumain, mais on trouve au nord et à l'ouest de grosses minorités allemandes. Une enclave hongroise demeure au centre des Carpates, au nord et à l'est de Brașov et Schäßburg.

Au sud-ouest de Klausenburg, on trouve de nombreux châteaux germaniques en raison des développements historiques (*Aide de jeu n°24*). L'un d'eux pourrait bien abriter un certain baron...

Voyage

Pour arriver à destination, il faut commencer par prendre le bateau de New York au Havre, puis le train jusqu'à Paris. Si l'un des personnages a participé à la campagne *Horreur sur l'Orient Express*, il voudra peut-être rendre une petite visite à des connaissances en chemin. Depuis Paris, ils devront tout d'abord rejoindre Budapest en passant par le sud (Lausanne, Milan, Venise et Trieste) ou par le nord (Strasbourg, Munich et Vienne). Ensuite, ils pourront se rendre à Klausenburg. Il faut compter environ dix jours en tout, en tenant compte des possibles aléas climatiques. À partir de Budapest, les retards seront leur lot quotidien.

Les investigateurs doivent emporter des vêtements d'hiver bien chauds dans leurs bagages, car les variations de température sont très importantes en Transylvanie et les hivers sont rudes.

Le paysage entre Budapest et Klausenburg est montagneux avec de nombreuses forêts.

aide de jeu n°24



Cluj

La ville de Cluj-Napoca (dont le nom allemand de Klausenburg continuera d'être utilisé pour la campagne) est située à l'ouest de la Transylvanie, le long de la rivière Someșul Mic. Elle fut construite au XIII[e] siècle par des Allemands et devint au XIX[e] siècle la capitale de la Transylvanie, appartenant à la monarchie des Habsbourg. Aujourd'hui, des descendants des fondateurs de la ville (les Saxons de Transylvanie), ainsi que des Hongrois et des Roumains y vivent.

La ville se caractérise par des constructions datant de la dynastie des Habsbourg, dont il reste encore les vestiges des murs d'enceinte, qui protégeaient autrefois la ville des attaques turques. Le centre de la ville est un ensemble déconcertant de rues en sens unique dans lesquelles les étrangers paniquent rapidement, en raison du cruel manque de panneaux. Si l'on ne veut pas marcher, il est fortement recommandé de prendre le bus.

Logement

Même si les investigateurs poursuivent leur chemin, ils devront loger à Klausenburg. Selon leur bourse, diverses possibilités s'offrent à eux :

- le *Transsylvania Hostel* (26 rue Iuliu Maniu), avec des chambres de quatre à huit personnes, est très bon marché
- l'hôtel *Meteor* (29 bd Eroilor) est adapté à un budget moyen et
- l'hôtel *Onix* (12 rue Septimiu Albini) est de catégorie supérieure

L'anglais est compris sans problème dans les hôtels, ce qui n'est pas le cas dans les auberges, où des connaissances en langues (allemand, roumain ou hongrois) sont nécessaires.

Klausenburg.

Attractions touristiques

Si les investigateurs ne veulent pas se contenter de leurs recherches et souhaitent profiter de l'atmosphère des Balkans, Klausenburg recèle quelques curiosités :

- l'église catholique Saint-Michel, du XV[e] siècle, est l'une des plus grandes de Transylvanie,
- l'église réformatrice possède la plus grande église-halle gothique de Transylvanie,
- la cathédrale orthodoxe en construction depuis 1923,
- et le jardin botanique, qui ne sera en fleurs que vers la fin du mois de mars, mais qui offre de belles promenades méditatives.

Investigations

L'espoir de trouver ce mystérieux baron Hauptmann à Klausenburg s'envole vite. Aucune recherche ne débouche, cet homme n'y vit pas et n'y a probablement jamais vécu. Il faut donc élargir les recherches. L'université de la ville et sa bibliothèque constituent un bon point de départ.

L'université

Au XIX[e] siècle, les cours de l'université de Klausenburg devaient être dispensés en allemand, en hongrois et en roumain afin de tenir compte de la diversité linguistique du pays. Cependant, les bras de fer politiques conduisirent en 1872 à la construction d'une université avec des cours exclusivement en hongrois. Après la Grande Guerre, elle fut rebâtie sous l'égide roumaine.

L'université porte aujourd'hui le nom d'Universitatea Babeş-Bolyai, des noms du biologiste roumain Victor Babeş (1854-1926) et du mathématicien hongrois János Bolyai (1802-1860).

Si les investigateurs n'osent pas entreprendre des recherches dans les langues du pays, il ne leur sera pas difficile de trouver un étudiant parlant anglais, qui se fera un plaisir de rechercher les informations nécessaires.

La bibliothèque

La bibliothèque fut construite en même temps que l'université et contenait environ 18 000 livres. En 1874, le musée de Transylvanie devint partie intégrante de la bibliothèque qui fut renommée en 1927 *Biblioteca Centrală Universitară « Ferdinand I »* (du nom du roi roumain). C'est naturellement une source d'informations prometteuse.

Les tests de *Bibliothèque* ne présentent aucune difficulté, dans la mesure des compétences linguistiques en *Allemand*, *Hongrois* ou *Roumain*. L'étude des sources ne doit pas être compliquée par d'autres barrières linguistiques. L'université est après tout roumaine, a été hongroise, et possède une vaste collection d'ouvrages en allemand.

Les informations suivantes peuvent être dénichées (dans les trois langues) :

- près de Klausenburg, dans les montagnes, se trouve une « forteresse Hauptmann », une muraille ancestrale à environ 2000 m d'altitude, au niveau d'un col du flanc nord du Muntele Mare (littéralement « Grand mont »)
- la forteresse domine le village de Drovoşoara ou Drovosna, et elle est encore habitée par un descendant du premier baron Hauptmann qui la construisit au XIII[e] siècle (le Gardien peut indiquer son emplacement sur l'*Aide de jeu n°24*)
- en 1242, le premier baron chassa les Mongols de cette partie du Muntele Mare. Plus tard, on découvrit que son père ou son grand-père avait été exclu de l'Ordre des chevaliers teutoniques pour hérésie
- en 1348, le roi Louis I[er] de Hongrie envoya une patrouille pour enquêter sur les irrégularités de la baronnie. La patrouille ne fut jamais revue et on supposa qu'elle avait été victime de l'attaque de bandits de grand chemin
- en 1389, la forteresse Hauptmann fut assiégée par l'armée turque. Au quatrième matin du siège, le commandant de l'armée et son scribe furent retrouvés mutilés et vidés de leur sang. L'armée leva le camp, abandonna le siège et se dirigea vers la Valachie où elle extermina les dernières enclaves luttant contre l'armée ottomane
- en 1628, les villageois conduits par un ecclésiastique local prirent le château d'assaut. Le baron fut manifestement tué à cette occasion et le bâtiment resta inoccupé jusqu'en 1792, date à laquelle l'Autriche reprit la région aux Turcs. Un descendant du baron fit alors son apparition pour revendiquer les terres de sa famille et son titre
- en 1859, le mathématicien János Bolyai passa l'été dans la forteresse Hauptmann. Le baron l'avait invité pour profiter de ses connaissances en mathématiques. C'est peut-être un hasard, mais le scientifique mourut dans l'année qui suivit

La forteresse Hauptmann se trouve à l'endroit marqué d'un « x »

Étape suivante

Le trajet vers Drovoşoara est facile à trouver. Il passe par le col reliant Valea Ierii et Bistra, sur une distance d'environ 50 kilomètres. Le col est peu utilisé et la « route » serpente en lacets sinueux. Il est impossible de passer avec une automobile et il est recommandé aux investigateurs de louer un attelage et de se laisser conduire.

Quelques kilomètres avant et après le village, la route étroite suit des ravins particulièrement abrupts, avec des risques d'éboulis et de chutes de neige qui bloquent le passage en hiver. Parfois, le village est coupé du monde pendant de longues périodes. Actuellement, ce n'est pas le cas ; en tout cas d'après les informations dont on peut disposer à Klausenburg.



Drovoşoara ou Drovosna

Après un passage extrêmement étroit, le col conduit à gauche vers un lac de montagne gelé qui donne sur les champs et forêts enneigées menant à Drovoşoara. Ce village est établi à l'ombre d'une forteresse délabrée (qui est bien sûr celle de Hauptmann). Ses habitants le nomment « Drovosna » en raison de l'histoire du village, mais aussi de son origine allemande. C'est une désignation moqueuse, un peu comme celle de « Frisco » pour San Francisco.
Le village ressemble encore en tous points à la forme de sa fondation, lorsqu'il devait se défendre contre les attaques des Mongols. Au centre se tient une vieille église en pierres avec un clocher laissé à l'abandon. Elle est bâtie telle une forteresse et domine les autres bâtiments du village qui devait être assez aisé à défendre au Moyen-Âge. Depuis, quelques fermes ont été construites en dehors de l'enceinte.
La centaine de villageois qui habite ici est très superstitieuse. S'ils sont interrogés au sujet du baron, ils s'en iront rapidement en se signant et en jetant



un coup d'œil craintif en direction du château. Le Gardien peut se baser sur le comportement des villageois dans les vieux films de *Dracula*.

L'auberge

Sur la place du village, de l'autre côté de l'église se trouve une petite auberge avec une écurie. C'est le seul hébergement sur place.

L'aubergiste rondouillard se nomme **Radu Dobne** et reçoit les visiteurs avec gentillesse. La quarantaine, il habite ici depuis environ dix ans avec sa famille. Il est d'origine roumaine (60 %) et parle également l'allemand (45 %). Ses pauvres connaissances en anglais (10 %) peuvent occasionnellement provoquer des problèmes de compréhension et conduire à des méprises ou sur de fausses pistes. Radu accepte de parler de tous les sujets, excepté celui du château. Si la conversation prend cette tournure, il refuse tout commentaire et se signe.

Si les investigateurs prennent une chambre chez lui, il leur sourit et leur apprend qu'il n'a qu'un seul client actuellement, et donc qu'il a suffisamment de chambres pour tout le monde (une par personne). L'autre hôte est un jeune étudiant hongrois du nom de János Kovács. Il écrit apparemment un mémoire sur l'histoire de la région, passe ses journées dans les montagnes et ne rentre que le soir venu pour le dîner.

Pendant qu'il montre leur chambre aux investigateurs, Radu leur dit de prendre garde à leurs affaires, car il y a un camp de Tziganes à la lisière du bois.

Outre Radu, sa femme **Dakaria**, cuisinière, sa fille de seize ans **Oana**, femme de chambre et serveuse, et son fils de vingt ans **Valeriu** vivent ici. Les membres de la famille ont les mêmes connaissances linguistiques que Radu.

L'autre hôte

Le soi-disant étudiant hongrois « János Kovács » **s'appelle en réalité** Sergei Krasilnikow, agent en mission pour le gouvernement soviétique, et parle le hongrois aussi bien que sa langue maternelle. Outre ses faux papiers hongrois, il dispose de faux papiers russes le présentant comme *Sergei Rosalavich*. La paranoïa est de mise en Russie en ces temps troublés.

Se faisant passer pour un étudiant rédigeant un mémoire, il est en réalité à la recherche d'une entrée secrète de la forteresse Hauptmann, dont l'existence est signalée par un document trouvé à Leningrad (ancien nom de Saint-Pétersbourg) après la révolution. Il porte ces documents sur lui ainsi que sa lettre de mission, le tout écrit en russe.

Il tente de savoir ce qu'il est advenu d'une certaine unité de l'armée blanche, passée dans cette région il y a une dizaine d'années. Cette unité fuyait la Russie avec des documents compromettants pour le gouvernement actuel. Sergei a suivi ses traces jusqu'au château où elle semble avoir disparu.

Cet espion soviétique est une sorte de joker. Il pourrait faire alliance avec les investigateurs pour qu'ils lui viennent en aide sans le savoir, mais pourrait également les lancer sur de fausses pistes avec des informations erronées. Peut-être trouvera-t-il seul le passage secret et reviendra au village en balbutiant qu'il y a des trous dans la roche et qu'y « rampent... et grouillent...» des choses « horribles... ».

Sa principale utilité est de pouvoir apparaître de façon inattendue pour libérer les investigateurs des salles de torture. Mais peut-être attendra-t-il qu'un ou deux personnages aient déjà péri dans d'atroces souffrances...

« János Kovács »

32 ans, agent secret russe

FOR	70
DEX	60
POU	65
CON	75
APP	75
ÉDU	60
TAI	60
INT	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 55 % (27/11)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences

Baratin	40 % (20/8)
Bibliothèque	70 % (35/14)
Discrétion	45 % (22/9)
Droit	40 % (20/8)
Histoire	55 % (27/11)
Lancer	70 % (35/14)
Persuasion	55 % (27/11)
Premiers soins	50 % (25/10)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Hongrois	60 % (30/12)
Roumain	55 % (27/11)

Personnalité
Le véritable nom de cet homme est Sergei Krasilnikow, agent en mission pour le gouvernement soviétique. C'est un fervent révolutionnaire et son attitude et ses agissements envers des capitalistes occidentaux dépendront largement de ce que diront et feront les investigateurs. Il ne divulguera pas l'objet de sa mission à moins que ce ne soit le seul moyen de la mener à bien.

Les soldats morts de l'armée blanche

Au cours de la Révolution d'octobre, une partie de la population se rassembla pour combattre, les armes à la main, une Russie soviétique bolchevique, afin d'obtenir un système démocratique. Des officiers tsaristes formaient le cœur de l'armée des volontaires (auxquels s'ajoutèrent au cours du temps les « mobilisables » et les prisonniers de guerre). Ils constituaient ainsi l'opposé de l'armée rouge. Face à ce « rouge » communiste, le « blanc » fut choisi comme symbole de pureté. La guerre civile entre les blancs et les rouges fut extrêmement brutale et sanguinaire. De plus, des massacres sur les civils furent perpétrés, en particulier sur les habitants juifs d'Ukraine.

Les Russes blancs furent aidés financièrement par les États-Unis, la Grande-Bretagne et la France, mais les rouges sortirent vainqueurs en 1920, après de nombreuses batailles. À cette date, les derniers Russes blancs furent expulsés de Crimée et tous ceux qui restèrent moururent dans d'atroces souffrances. Les combats se poursuivirent jusqu'en 1922 et se terminèrent par la prise de Vladivostok par les rouges.



« L'étudiant hongrois ».

Magyars

Le peuple des Magyars, désigné communément sous le nom de Hongrois, a des racines communes avec les Finlandais, mais ces deux peuples se séparèrent il y a environ 3000 ans. Les premiers s'installèrent dans les Balkans et les seconds en Scandinavie.

Une grande partie de la région habitée par les Magyars se développa dans le royaume de Hongrie ; en Transylvanie, ils constituèrent pendant longtemps la majorité de la population, avec les droits qui vont avec. La politique était principalement entre les mains des Magyars et le reste aux Allemands. Les Roumains étaient donc quasiment exclus.

Pendant le règne des Habsbourg, il y eut en 1848 des tendances nationalistes qui poussèrent à former un pays hongrois, mais cette révolte fut matée à l'aide de la minorité roumaine. En 1867, un état hongrois sous suprématie autrichienne fut accepté.

Après la défaite de l'Autriche-Hongrie pendant la Première Guerre mondiale, la Transylvanie fut rattachée à la Roumanie en 1920. Les Magyars devinrent alors brusquement une minorité, bien que constituant la majorité des habitants de la région. Ils perdirent tous leurs privilèges et propriétés suite à la réforme agraire et un retour de bâton très désavantageux dans de nombreux domaines.

Même si les Magyars ne peuvent plus être différenciés des autres en raison du mélange des populations sur plusieurs siècles, ils refusent toute assimilation par les Roumains.

Les hommes de main de Hauptmann ne sont pas des « Magyars typiques », mais des hommes de ce peuple tombés dans la déchéance la plus totale.

Les hommes de main du baron Hauptmann

Dès la première conversation entre les investigateurs et Radu, la porte de l'auberge s'ouvre violemment et trois hommes entrent. Ils sont tous basanés et trapus, et le plus vieux, manifestement le chef, exhibe une dent en or et des boucles d'oreille. Jetant un regard soupçonneux sur le groupe, les trois hommes s'attablent dans un coin de la salle et demandent à boire, en roumain. Un investigateur qui réussit un test d'*Anthropologie* apprendra que ce sont des Magyars. Radu devient taciturne à l'apparition de ces hommes.

Les hommes s'attardent une vingtaine de minutes devant leur chope avant de quitter l'auberge en chariot. S'il est interrogé à leur sujet, Radu indiquera que le chef se nomme László et qu'ils sont employés par le baron. Ils lui servent également d'espions et les villageois les évitent le plus possible. Une fois par semaine, les trois hommes vont à Klausenburg pour s'approvisionner. Ils y restent une nuit et reviennent le lendemain. Si un investigateur jette un coup d'œil par la fenêtre, il verra le cheval, qui traîne le chariot chargé de marchandises, gravir lentement le chemin qui mène au château.

S'ils lui demandent, Radu ajoutera que les jumeaux Ratko et Ilka, le cuisinier et la domestique, habitent également dans la forteresse.

László fera immédiatement un compte-rendu au baron, lui signalant la présence d'étrangers au village. Hauptmann les fait surveiller par Jerzy et Yurek, qui ne prennent même pas la peine de se dissimuler. Les investigateurs savent donc pertinemment qu'ils sont épiés.

Scènes typiques à l'auberge

Pendant leur séjour à l'auberge, les investigateurs peuvent être les témoins de certains événements typiques dans la famille et pourront éventuellement en tirer avantage :

1. Après le coucher du soleil, Radu paye sa tournée de bière en présence d'1D6+2 hommes. L'ambiance est bonne tant que la conversation ne s'oriente pas sur le château. À partir de 23 h, 1D4 personnes sont encore là. Si l'un des personnages

se joint à la compagnie ou se fait apprécier (par exemple avec un jeu de cartes (test majeur en DEX) ou une charmante apparition (test majeur en APP)), un homme saoul se lance dans la narration de l'histoire du village et déclare que son propre arrière-grand-père était présent lorsque les villageois ont pris le château d'assaut. Cela oriente ainsi les investigateurs sur la piste de l'église et de ses documents. Le rôle structurant du prêtre de l'époque lors des événements doit être souligné.

2. Dakaria prépare tous les repas en cuisine et utilise de nombreuses herbes aromatiques et épices indéfinissables, mais savoureuses (*Trouver Objet Caché*). Elle marmonne ce faisant (*Écouter*) et ressemble un peu à une sorcière en train de préparer une potion magique, bien que les ingrédients soient inoffensifs (*Naturalisme*). La plupart des plats contiennent de l'ail et la viande est volontiers consommée crue (jambon, viande hachée) ou saignante (steaks ou boudins). Dakaria a toujours une cuillère en bois à la main, qu'elle manie à la perfection dans de multiples occasions.
3. Oana n'est pas très minutieuse dans l'exécution de ses tâches domestiques. Les lits sont vite faits mal faits et la poussière ne semble pas être son fort. Les objets présents éveillent sa curiosité et elle interrogera certainement les investigateurs concernant certaines choses dont elle n'a pas l'habitude. Elle ne touche cependant pas à leurs bagages. Elle n'est pas non plus très douée pour le service et il ne se passe pas un jour sans qu'elle fasse tomber quelque chose. Avec un test sous *Chance* du groupe, cela ne concernera que les autres hôtes. Dans le cas contraire, chaque personnage qui rate son test sous *Chance* se fera renverser de la soupe ou de la bière dessus, se retrouvera avec son repas à ses pieds ou autres désagréments du même genre. Dès que l'occasion se présente, Oana fait les yeux doux aux hommes du groupe, mais aussi aux garçons du village (le Gardien décide si Oana est une vraie lolita ou un laideron).
4. Dakaria prend Oana chaque jour la main dans le sac à se comporter de manière trop familière et la frappe à coups de cuillère en bois (*Écouter*). Si un investigateur tente de la consoler, elle lui en sera infiniment reconnaissante et sera prête à transmettre des messages de toutes sortes, même aux employés de Hauptmann.
5. Valeriu s'occupe des animaux à l'écurie. Il est extrêmement farouche et a une peur effroyable des vampires... et des étrangers. Il ne prendra jamais l'initiative de parler aux investigateurs. Un test sous *Psychologie* permet de constater aussitôt que le jeune homme est passionné par les chevaux. Si quelqu'un lui permet d'en monter un (ce qui est assez simple si les personnages sont venus en carriole), il se montrera très reconnaissant et sera également prêt à faire passer des messages, même aux employés de Hauptmann.

L'église du village

Cette église roumaine orthodoxe a plus de 4000 ans et ses murs tombent en ruines. Derrière, dissimulées par la végétation, se trouvent des tombes peu entretenues. Le lourd portail de bois est verrouillé.

Si les investigateurs frappent, ils sont accueillis par un prêtre qui se présente sous le nom de **Petru Căpreanu**. Après un instant de déception, ses visiteurs n'ayant pas besoin de ses qualités ecclésiastiques, il engage aimablement la conversation. Homme éduqué, il se réjouit de pouvoir discuter avec des étrangers, surtout s'il peut mettre en pratique ses connaissances linguistiques (anglais ou autre langue européenne avec laquelle les personnages veulent communiquer, 20 %).

Il veille sur ses ouailles depuis presque 40 ans et peut raconter aux investigateurs les mythes et légendes de toutes sortes sur la région. Si la conversation se porte sur le château ou les vampires en général, son ton change et sa voix se fait plus basse. Il confirme que depuis des années, un vampire fait occasionnellement des victimes que l'on retrouve mutilées et vidées de leur sang. Le pire cas remonte à 32 ans, lorsqu'un grand nombre d'habitants du village et des alentours trouvèrent la mort en quelques semaines seulement.

En ce qui concerne le baron, Petru Căpreanu sait que de nombreux villageois le prennent pour un vampire, ce qui n'est pas son cas. Bien qu'il ne fasse que de rares apparitions au village, restant invisible parfois durant plusieurs années, le prêtre l'a déjà vu se promener au soleil. Il le décrit comme un homme brun et trapu.

Si les investigateurs lui demandent si le baron reçoit des visiteurs dans sa forteresse, le prêtre leur indique qu'il y en a peu ; la dernière fois, c'était un jeune Anglais que le baron avait engagé comme secrétaire à l'automne précédent. Après un séjour de plusieurs semaines, il était reparti un peu avant Noël, en plein milieu de la nuit (après investigation, personne au village ne l'a vu partir). Le prêtre peut également le décrire : relativement grand, environ 1,80 m, blond, boiteux.

Après réflexion, le prêtre se souvient d'un autre visiteur ; en 1890, peu après sa prise de fonction à l'église, un garçon désigné sous le nom de « jeune maître Edward » vécut pendant plusieurs années avec Hauptmann. Le baron expliqua qu'il s'agissait d'un enfant auquel il était apparenté et dont les parents étaient tragiquement décédés dans un accident de bateau. Lorsque le jeune homme eut 17 ans, Hauptmann et lui partirent en voyage et le baron revint seul un an plus tard.

S'ils s'enquièrent des Tziganes, le prêtre décrit une vieille diseuse de bonne aventure inoffensive avec un fils simple d'esprit. Contrairement aux déclarations de Radu, il ne les considère pas comme des voleurs.



Moi, Jan Sevchik, humble prêtre du village de Drovosna, en l'an de grâce 1632, j'écris ce testament en raison des événements concernant les agissements des gens de Drovosna contre le baron Hauptmann. Ce témoignage diffère de celui donné aux Légats de l'Église qui furent envoyés pour enquêter sur les agissements des villageois, et il constitue la véritable version des faits. Je le rédige secrètement, et lorsqu'il sera terminé, je le scellerai avec un cachet de cire portant un symbole païen afin de le protéger contre ceux qui voudraient l'utiliser pour leur propre dessein ou pour prévenir un autre qui voudrait s'élever contre ces forces.

En l'an de grâce 1627, un livre appartenant au baron Hauptmann vint à entrer en ma possession. C'était un grand tome écrit en grec. Son titre ne doit pas être répété ici. Il faisait référence à des choses blasphématoires sous la forme de divagations incohérentes d'un poète païen qui aurait écrit l'original, et proposait au lecteur des protections contre les diables et les démons.

Lorsqu'en 1628, une jeune fille du village fut enlevée par le baron et tuée par la suite, son corps ayant été jeté du haut des murs du château, son père, fou de rage, frappa la porte du château avec ses poings et hurla sa haine pour le baron. Ce fut alors que le baron apparut sur les remparts au-dessus de la porte du château, visible depuis le village et qu'il tua le pauvre paysan, rien qu'avec son regard diabolique. Son corps resta devant le château pendant deux jours avant que quelqu'un n'ose s'approcher pour l'emmener. Ce fut alors que je lus le livre maudit, me rendant compte néanmoins que je mettais mon âme en péril. Ce qui était dit dans ces pages m'a blessé jusqu'au plus profond de ma foi et je sens encore des mains froides et sombres qui étreignent mon cœur. Le livre parlait d'êtres monstrueux qui vivent dans un autre lieu que le nôtre et d'après les notes écrites dans la marge de la main du baron, je sus qu'il adorait ces êtres comme des dieux et en particulier l'un d'eux, qui vivait sous le château dans un puits nauséabond. Le livre enseignait aussi comment faire un signe que ces dieux ne pouvaient supporter et qu'ils fuyaient. Armant les villageois de crucifix de l'église, je les conduisis contre le baron diabolique.

Nous abattîmes les portes et envahîmes le château, à la recherche du baron. Un petit groupe d'hommes trouvèrent l'entrée des catacombes et pénétrèrent courageusement dans les sombres tunnels. Je les suivais à distance et j'entendais leurs cris devant moi. Je pressais le pas, portant le symbole païen et le livre maudit, et tournant dans un coin, je vis un diable, un démon qui ne pouvait exister. Je hurlais en le voyant dévorer les villageois, les mains crispées sur les crucifix. À l'aide de torches et de mousquets, nous l'obligeâmes à se retirer dans son puits puant, et je fixai alors le symbole païen sur une grosse pierre qui nous servit à boucher l'orifice. Nous ne trouvâmes pas le baron bien que tous ses exécrables serviteurs fussent mis à mort, puis nous abattîmes l'une des grandes tours et laissâmes le château à l'abandon.

Je n'ai jamais parlé des choses que je vis sous le château et on admit que les hommes perdus étaient tombés par inadvertance dans le puits puant situé dans les profondeurs du château. Aucun homme n'osa s'approcher de ce gouffre. Je crains d'avoir risqué la damnation éternelle pour mes actes, mais je dois les coucher par écrit pour purifier au moins mes pensées si je ne peux purifier mon âme.

Jan Sevchik.

Aide de jeu n°25 (Texte manuscrit voir page 97)



Dans la crypte

Sous l'église se trouve une crypte humide dans laquelle sont conservées les archives de la paroisse. Le prêtre autorise les investigateurs à les lire s'ils réussissent à le *persuader* qu'elles pourront leur apporter quelque chose, mais il leur interdit de les en sortir. Il craint que le changement brusque de température et d'humidité de l'air ne soit néfaste aux documents.

Les écrits sont en différentes langues (roumain, allemand, hongrois et latin) et il faudra plusieurs jours pour en venir à bout.

Les archives contiennent six informations intéressantes que les investigateurs peuvent découvrir avec un test sous *Bibliothèque* (dont la valeur est limitée aux connaissances linguistiques correspondantes). Il serait possible de demander de l'aide aux villageois, mais peu d'entre eux savent lire.

- En 1545 la paroisse de Drovosna engagea des poursuites officielles contre le baron, 7e du nom, l'accusant de séquestration et de torture.
- En 1549, le baron est excommunié par l'Église orthodoxe roumaine.
- Entre 1546 et 1552, une série de cas de vampirisme se produit. Les documents ne laissent supposer aucun lien avec les deux informations précédentes.
- En 1628, le baron du moment est soupçonné d'avoir enlevé une jeune fille du village et de la séquestrer dans son château. Plusieurs jours après, son corps mutilé est jeté du haut des remparts.
- Parmi les archives se trouve le récit de Jan Sevchik, prêtre de la paroisse de Drovosna, datant de 1632 (*Aide de jeu n°25*). L'investigateur qui sortira ce parchemin des étagères le trouvera scellé par un cachet de cire portant un symbole étrange. Un test sous *Mythe de Cthulhu* permet de reconnaître le *Signe des Anciens*.
- En 1886, le comte hongrois Spángylesz, en visite prolongée chez le baron, disparaît mystérieusement, sans laisser de traces. Des amis et la famille du comte se rendirent à Drovosna pour enquêter, mais ils ne purent pas s'entretenir avec le baron. Le comte est décrit comme un homme aux cheveux bruns, musclé et trapu.

Le camp des Tziganes

Sarena est une vieille bohémienne de 84 ans, marquée par l'âge. Son mari est décédé il y a bien longtemps et elle vit depuis en compagnie de son fils **Vid**. Sarena possède quelques pouvoirs psychiques naturels qui lui permettent de voir vaguement dans le futur à l'aide des tarots. Cependant, elle ne comprend pas vraiment son pouvoir et n'est pas toujours capable d'interpréter clairement les cartes.

Une roulotte dans la neige
Le camp des bohémiens se trouve à environ 500 mètres du village, dans une clairière, à la lisière d'une grande forêt. Lorsque les investigateurs approchent, ils voient une roulotte peinte en rouge et ornée d'un chapelet de cloches et de carillons. Un vieux cheval fourbu est attaché à proximité de deux personnes : une petite vieille toute ridée vêtue d'une longue robe colorée et un homme d'âge mûr, d'à peine 1,60 m et malingre. Il s'agit de la diseuse de bonne aventure **Sarena** et de son fils **Vid**, muet et retardé mental.
À 84 ans, Sarena a vu et entendu bien des choses au cours de ses pérégrinations dans la région, y compris les histoires au sujet du mystérieux baron Hauptmann. Elle dira que beaucoup de gens pensent qu'il s'agit d'un vampire ou d'un mort-vivant, mais qu'elle a personnellement vu trois barons différents aller et venir, bien qu'elle ne puisse pas se souvenir avec précision des dates. Habituellement, les villageois ne sont même pas au courant que le baron est décédé, avant qu'un nouveau se présente pour réclamer le titre. Sarena ne se rappelle pas avoir un jour vu une baronne au château ; les barons semblent préférer le célibat et transmettre leur titre à un cousin ou à un neveu. Sarena a vu tant de choses étranges dans sa vie qu'elle est convaincue que les vampires et les loups-garous existent bel et bien.

Le tarot
Sarena a quelques dons naturels de divination, et si on lui demande une séance, elle invitera les investigateurs dans sa roulotte contre un peu d'argent et enverra son fils couper du bois dans la forêt pour faire du feu.
L'arrière de la roulotte leur servant probablement de logement est divisé en deux par un rideau coloré. À l'avant se trouvent une petite table et quelques sièges bancals. Sarena prend place et fait signe aux personnages de s'asseoir. Si quelqu'un souhaite attendre dehors, il peut s'asseoir confortablement près du feu, qui sert à les réchauffer et à préparer à manger. Un lapin dépecé est d'ailleurs posé dans un récipient. Vid disparaît avec sa hache et on peut l'entendre s'attaquer à un tronc d'arbre.
Une fois à l'intérieur, Sarena sort un jeu de tarot usé d'un coffret en bois, demande à l'un des personnages de le mélanger et commence à étaler les cartes sur la table, face cachée, suivant un motif complexe. Sarena tente en vain de lire les cartes avec au loin le bruit de la hache de Vid. Des cartes sombres et sinistres ne cessent de sortir : la Mort, les Épées, le Diable et la Tour. Sarena bat à nouveau les cartes, mais l'effroyable Mort et sa faux s'obstine à apparaître dans les trois premières cartes. Finalement, consternée, elle leur déclare d'une voix tremblante qu'elle ne souhaite plus tirer les cartes aujourd'hui.

Sarena
84 ans, vieille tzigane

FOR	40
DEX	55
POU	80
CON	60
APP	40
ÉDU	50
TAI	30
INT	70

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 80
Points de Magie : 16

Combat
• Esquive 28 % (14/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
Canne 1D6 -1 points de dégâts

Compétences

Baratin	60 % (30/12)
Discrétion	75 % (37/15)
Écouter	65 % (32/13)
Histoire (Transylvanie)	45 % (22/9)
Occultisme	55 % (27/11)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	60 % (30/12)
Psychologie	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	35 % (17/7)

Langues

Allemand	20 % (10/4)
Anglais	15 % (7/3)
Roumain	70 % (35/14)

Vid
56 ans, brave fils tzigane

FOR	35
DEX	35
POU	25
CON	40
APP	25
ÉDU	15
TAI	40
INT	20

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 25
Points de Magie : 5

Combat
• Esquive 18 % (9/3)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
Hache 1D8+2 -1 points de dégâts

Compétences
Fredonner gaiement 75 % (37/15)

Langues
Roumain 15 % (7/3)

Le suceur de sang
Vers la fin de la lecture, le cognement de la hache s'arrête brusquement, suivi d'un grognement sourd et de quelque chose ressemblant à un cri perçant étouffé. Les investigateurs à l'extérieur de la roulotte peuvent entendre (*Écouter*) un caquètement étrange venant du ciel.
En entendant le cri, Sarena bondit en appelant son fils, se fraye un chemin entre les investigateurs, sort de la roulotte et fonce dans les bois. Avec un test sous CON, personne n'a de mal à rattraper, voire dépasser, la vieille femme.
Si les investigateurs se dépêchent d'arriver à la clairière, ils voient Vid suspendu au-dessus du sol, luttant manifestement contre un ennemi invisible. Un glapissement de goule emplit l'air. Un test sous DEX permet d'atteindre Vid pendant ce round.
En cas d'échec ou si les investigateurs hésitent à agir, ils verront Vid se plier inexorablement vers l'arrière jusqu'à ce que sa colonne vertébrale cède dans un craquement répugnant (0/1D3 points de SAN).
Si les personnages continuent de regarder, ils verront dans les trois rounds suivants les contours d'un vampire stellaire se dessiner au fur et à mesure qu'il boit le sang de Vid. Cette vision occasionne une perte d'1/1D10 points de SAN supplémentaires.
La créature (visible uniquement pendant six rounds) s'envole ensuite vers le ciel à la vitesse de l'éclair.
Il faut garder à l'esprit que le vampire stellaire est tout sauf un animal sauvage. Son intelligence est du niveau d'un humain moyen. Il attaquera une victime seule et sans défense, mais n'a aucune intention de se blesser au cours d'un combat. Au premier dommage

subi, il laisse tomber Vid et prend la fuite. Une seule attaque réussie suffit donc, mais personne ne peut le savoir. Toutes les attaques sur le vampire stellaire invisible nécessitent une réussite critique ; lorsqu'il est visible, la difficulté est normale, mais il est trop tard et le monstre disparaît rapidement.
Si Vid est paralysé ou tué lors de cette rencontre, cette perte brise le cœur de Sarena, qui n'a jamais vu une telle créature, mais fera tout ce qui est en son pouvoir pour la détruire.
Les investigateurs peuvent donc facilement la rallier à eux. Le Gardien est libre de décider ce que ses pouvoirs leur révéleront, mais les indices doivent être obscurs et difficiles à interpréter.

Temps d'hiver

Dès la première nuit que les investigateurs passent au village et avant qu'ils ne suivent les traces du château, une violente tempête provoque une avalanche qui bloque le col. La nouvelle circule le lendemain, mais les investigateurs sont rassurés, le chemin sera vite dégagé à la pelle, un peu de patience...

Dans les faits, le col reste bloqué jusqu'à la fin du chapitre, quelle que soit la durée. La chance représentée par l'avion pour s'enfuir devrait donc être une bonne motivation.

Ce que personne ne sait, c'est que l'avalanche a enseveli un groupe d'inconscients qui se trouvait là à ce moment. Il s'agit des membres de la Confrérie de la Bête pour qui l'avion est destiné. Si le Gardien trouve cela pertinent, les cadavres peuvent être découverts dans les jours qui suivent.

Vampire stellaire

FOR	120
DEX	55
POU	75
CON	75
APP	0
ÉDU	0
TAI	145
INT	65

Points de vie : 22
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 6/9 en volant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
Attaques par round : 3
Options de combat rapproché : il peut donner des coups d'ergots.
Saisir (manœuvre) : Un round après avoir saisi une victime avec ses ergots, le vampire stellaire peut la mordre pour la vider de son sang.
Morsure : Cette attaque n'est possible que contre une proie déjà saisie, morte ou vive. Une victime vivante perd 3D10 points de FOR par round, à cause de la perte de sang. Si cela ne la tue pas, elle récupère rapidement, en trois jours ou moins.

- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché 40 % (20/8)
  1D6 + 2D6 points de dégâts
  Saisir (Manœuvre) pas de dégâts, la cible peut être mordue le round suivant.
  Morsure, succès automatique contre une cible saisie, perte de 3D10 points de FOR par round.

Protection
4 points (cuir). En outre, du fait de la nature des matériaux qui composent les vampires stellaires, les balles ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux.

Pouvoirs distinctifs
Invisible : Les attaques contre un vampire stellaire subissent un dé malus, même s'il pépie. Une fois qu'il s'est alimenté, il reste visible pendant six rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par son métabolisme. Au cours de cette période, il ne bénéficie pas des avantages de l'invisibilité.

Perte de Santé Mentale
Voir un vampire stellaire, mais également subir ses attaques alors qu'il est invisible, peut faire perdre 1/1D10 SAN.

La forteresse Hauptmann

Tous les indices convergent vers le château, et les investigateurs doivent trouver un moyen d'y entrer. Plusieurs méthodes plus ou moins dangereuses sont possibles.

Entrée inaperçue par le passage secret
Il existe un passage secret pour sortir du château, et par conséquent pour y entrer. Celui-ci relie les catacombes sous le château avec les corniches au sud-ouest (*Trouver Objet Caché*). Bien sûr, cela suppose la connaissance d'un tel accès et sa position approximative. Sergei Krasilnikow le découvrira rapidement et si les investigateurs réussissent à le pister sans se faire remarquer, ils le découvriront aussi. Un autre moyen est de gagner la confiance du Russe et pour cela, il faut qu'ils agissent comme des communistes invétérés très convaincants. La vieille Sarena pourrait aussi donner des indices grâce à ses cartes...

Entrée inaperçue par la corruption
Trois employés de Hauptmann font des apparitions régulières au village : son bras droit László, le cuisinier Ratko et la domestique Ilka. Tous trois connaissent le passage secret. Les deux autres sbires espionnent les investigateurs au moins la moitié du temps, mais ne connaissent pas le passage.
- László est fidèle à son maître et il serait contre-productif de lui demander de le trahir.
- Ratko parle souvent cuisine avec Dakaria. Oana pourrait rapporter leurs conversations aux investigateurs.
- Ilka fait les yeux doux au timide Valeriu, qui pourrait servir d'intermédiaire aux personnages.

Ratko et Ilka pourraient (indépendamment l'un de l'autre et en aucun cas ensemble) laisser entrer des étrangers dans le château contre rémunération. En les *baratinant*, ils peuvent trahir la position du passage secret et sont dans tous les cas prêts à « oublier » de verrouiller la porte d'entrée.

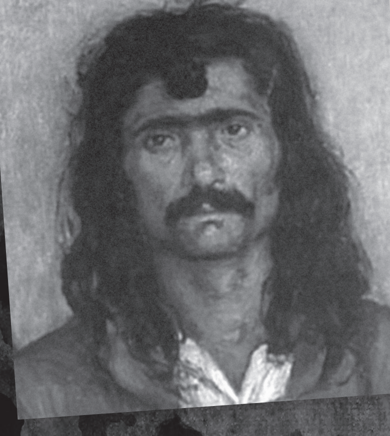


László
43 ans, bras droit de Hauptmann

FOR	75
DEX	60
POU	40
CON	80
APP	35
ÉDU	35
TAI	55
INT	45

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 8

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Automatique .38 1D10 (E) points de dégâts
  (fusils) 60 % (30/12)
  Calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6
  Lancer 70 % (35/14)
  Couteau dégâts 1D4 + 1D4/2 points de dégâts



Compétences

Discrétion	80 % (40/16)
Occultisme	25 % (12/5)
Pister	50 % (25/10)

Langues

Anglais	10 % (5/2)
Roumain	35 % (17/7)

Personnalité
László travaille depuis près de vingt ans pour le baron, et lui sera loyal jusqu'à la mort. Les penchants du baron pour la torture et la souffrance lui plaisent, mais il n'est pas au courant des sombres activités de son maître. László est un homme puissant, de petite taille, rarement sans son fusil. C'est un tueur vicieux qui attend avec impatience que le baron désigne sa prochaine victime.

Jerzy
26 ans, sbire de Hauptmann

FOR	60
DEX	65
POU	30
CON	65
APP	45
ÉDU	25
TAI	55
INT	40

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 30
Points de Magie : 6

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 30 % (15/6)
  Poignard 1D8 points de dégâts
  Lancer 35 % (17/7)
  Couteau 1D4 points de dégâts

Compétences

Discrétion	40 % (20/8)
Occultisme	15 % (7/3)
Pister	25 % (12/5)

Langues

Anglais	8 % (4/1)
Hongrois	25 % (12/5)
Roumain	15 % (7/3)

Personnalité
Jerzy ne risquera pas sa vie pour le baron ou László

Yurek

25 ans, sbire de Hauptmann

FOR	70
DEX	50
POU	50
CON	55
APP	40
ÉDU	30
TAI	45
INT	50

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat

• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 35 % (15/6)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 35 % (15/6)
Poignard 1D8 points de dégâts
Lancer 35 % (17/7)
Couteau 1D4 points de dégâts

Compétences

Discrétion 40 % (20/8)
Occultisme 10 % (5/2)
Pister 25 % (12/5)

Langues

Anglais 5 % (2/1)
Hongrois 30 % (15/6)
Roumain 15 % (7/3)

Personnalité

Tant que László est vivant, Yurek lui est loyal. Si László meurt, il ne se sent pas redevable envers le baron.

Ratko

22 ans, cuisinier

FOR	40
DEX	55
POU	35
CON	50
APP	45
ÉDU	30
TAI	60
INT	40

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 35
Points de Magie : 7

Combat

• Esquive 28 % (14/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers
(cuisine) 76 % (38/15)

Langues

Hongrois 30 % (15/6)

Ika

22 ans, domestique

FOR	35
DEX	45
POU	55
CON	50
APP	55
ÉDU	30
TAI	50
INT	40

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 51
Points de Magie : 11

Combat

• Esquive 22 % (11/4)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers
(tâches ménagères) 40 % (20/8)

Langues

Hongrois 30 % (15/6)

Entrée sur invitation du baron

Si les investigateurs restent plus d'une semaine à enquêter dans la région, le baron ne souffrira plus de voir ces étrangers fouiner dans son domaine et les invitera à dîner au château. Il envoie László au village pour leur lancer une invitation formelle. Il leur propose également de monter au château lorsqu'il fait encore jour, car « le chemin n'est pas sans risque dans l'obscurité » et à passer la nuit au château, car « ils pourraient finir tard » (et le retour n'est pas non plus sans danger).

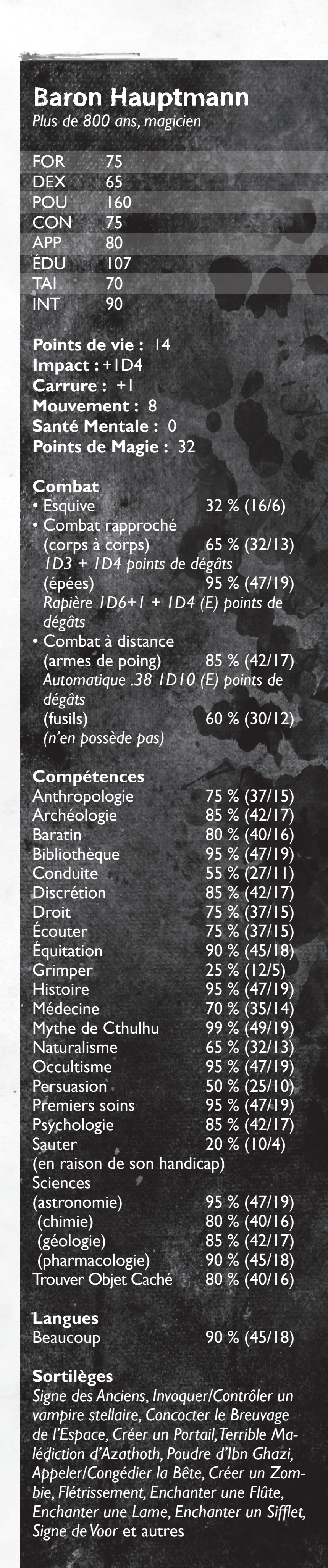
Les investigateurs sont conduits à leur arrivée jusqu'au salon par László qui leur demande de patienter un peu. Le baron Hauptmann apparaît au coucher du soleil en s'excusant de préférer travailler la nuit et se reposer la journée (afin de provoquer une certaine confusion chez les personnages ; serait-il en fait un vampire ?). Avant le repas et au cours de la soirée, les investigateurs ont le loisir de visiter quelques pièces.

Dès que le baron apparaît, les investigateurs peuvent constater qu'il ne correspond pas à la description que le prêtre en a faite. Il est blond et boite légèrement, comme le secrétaire anglais ! Cette constatation dérangeante donne lieu à de nombreuses questions. Hauptmann indique simplement être le nouveau maître des lieux, son oncle étant brusquement décédé à l'automne dernier. Le prêtre a dû le confondre avec ce « secrétaire ». Pourquoi n'a-t-il pas mentionné la mort du vieux baron ? Étrange, non ? Il faudrait peut-être parler à nouveau au prêtre dans les prochains jours... peut-être a-t-il délibérément menti ? Qu'est-ce qui peut bien se cacher derrière tout cela ?

Le repas

Un puissant somnifère a été ajouté au repas luxueux préparé par Ratko. Les victimes tombent dans un profond sommeil environ vingt minutes après la fin du deuxième plat. Avant cela, ils peuvent s'entretenir à volonté avec le maître de maison.

Celui qui résiste à l'endormissement reste torpide pendant quatre ou cinq heures. Pendant ce temps, tous les tests de compétences subissent un dé de malus et les attaques sur les personnages d'un dé de bonus.



Baron Hauptmann

Plus de 800 ans, magicien

FOR	75
DEX	65
POU	160
CON	75
APP	80
ÉDU	107
TAI	70
INT	90

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 32

Combat
• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproché
(corps à corps) 65 % (32/13)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(épées) 95 % (47/19)
Rapière 1D6+1 + 1D4 (E) points de dégâts
• Combat à distance
(armes de poing) 85 % (42/17)
Automatique .38 1D10 (E) points de dégâts
(fusils) 60 % (30/12)
(n'en possède pas)

Compétences

Anthropologie	75 % (37/15)
Archéologie	85 % (42/17)
Baratin	80 % (40/16)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Conduite	55 % (27/11)
Discrétion	85 % (42/17)
Droit	75 % (37/15)
Écouter	75 % (37/15)
Équitation	90 % (45/18)
Grimper	25 % (12/5)
Histoire	95 % (47/19)
Médecine	70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu	99 % (49/19)
Naturalisme	65 % (32/13)
Occultisme	95 % (47/19)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	95 % (47/19)
Psychologie	85 % (42/17)
Sauter (en raison de son handicap)	20 % (10/4)
Sciences (astronomie)	95 % (47/19)
(chimie)	80 % (40/16)
(géologie)	85 % (42/17)
(pharmacologie)	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	80 % (40/16)

Langues
Beaucoup 90 % (45/18)

Sortilèges
Signe des Anciens, Invoquer/Contrôler un vampire stellaire, Concocter le Breuvage de l'Espace, Créer un Portail, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poudre d'Ibn Ghazi, Appeler/Congédier la Bête, Créer un Zombie, Flétrissement, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame, Enchanter un Sifflet, Signe de Voor et autres

Hauptmann et ses trois hommes de main tentent dans tous les cas de maîtriser les investigateurs récalcitrants pour les mettre au cachot. La procédure classique consiste à maintenir le personnage (*manœuvre de combat rapproché (corps à corps)*) pendant qu'un deuxième homme lui assène un coup sur le crâne pour l'assommer. Si l'un des investigateurs venait à se débattre férocement, ils n'hésiteraient pas à le blesser gravement (jusqu'à atteindre la moitié de ses points de vie) avant de le rendre inconscient.
Si contre toute attente, les sbires de Hauptmann étaient mis hors d'état de nuire, le baron prendrait la fuite.
Il est cependant plus probable que les investigateurs se retrouvent ligotés dans un cachot.

Derrière les barreaux

Lorsqu'ils reviennent à eux, les investigateurs se trouvent dans de petites cellules séparées de la salle de torture. Sur le banc d'écartèlement se trouvent les restes d'un homme ayant vraisemblablement trouvé la mort il y a quelques heures.
Hauptmann prévoit en effet de torturer ses prisonniers l'un après l'autre, et la disposition les contraint à regarder. Il compte ensuite les jeter dans l'antre de Nyogtha. Il demande tout d'abord aimablement s'il y a un volontaire ou une personne désignée à la majorité par le groupe.
Si la victime est ainsi choisie, l'heure est grave, très grave. Chaque acte de torture cause 1D6+4 points de dégâts, plusieurs heures durant. Si les autres sont témoins de la lente et douloureuse mort de leur ami ainsi que du ravissement voluptueux évident du baron, ils perdent 0/1D8 points de SAN.
Puisque le baron vaque à ses occupations (les préparatifs de son voyage) après chaque séance de torture, les investigateurs ont jusqu'à la journée suivante pour tenter de fuir. Dans l'idéal, le groupe au complet n'est pas venu dîner. Les prisonniers pourraient donc obtenir une aide extérieure. Si tous les personnages sont enfermés, Sergei Krasilnikow pourrait leur sauver la mise.
Une fuite sans aide extérieure est peu probable, mais pas impossible. Les clés des cellules sont presque accessibles (test majeur de DEX) ; les sangles et chaînes du personnage torturé peuvent être mal verrouillées (test majeur de FOR) ; les verrous d'une cellule peuvent être défaillants (réussite extrême en *Mécanique*). Il est possible de desceller du mur la grille devant l'ouverture (test majeur en FOR) ; cependant, seul un personnage particulièrement petit (TAI 50 ou moins) peut se faufiler à travers et atteindre une autre fenêtre par le mur extérieur (en dehors des cachots), ce qui demande une réussite critique en *Grimper*.

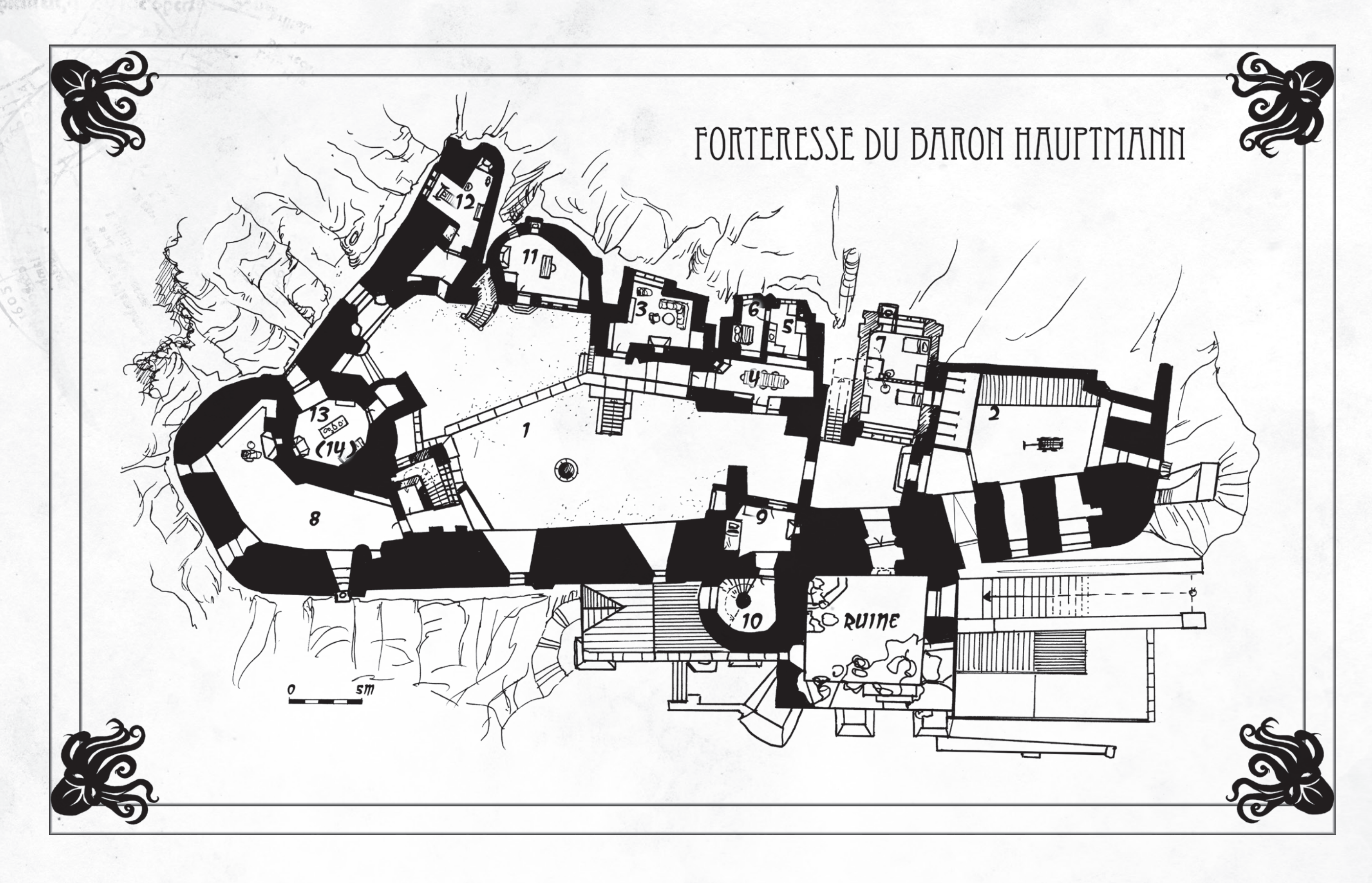


Le complexe

Ce vieil édifice en pierre délabré possède un mur d'enceinte et une tour à moitié en ruines. La tour restante domine le village, et la nuit, on peut apercevoir de la lumière à travers les petites fenêtres. Des gargouilles lorgnent d'un air méchant depuis les remparts et les angles du château, et d'énormes pierres enfouies sous les mauvaises herbes gisent à l'endroit où elles sont tombées il y a des siècles. Les murs des bâtiments du château sont tous en pierre de taille.
La porte principale (FOR 250) présente un énorme heurtoir en fer, de la forme d'un crâne humain surmonté d'une paire de cornes de démon. Habituellement, elle est fermée à clé et n'est ouverte que lorsque des invités sont attendus. Une intrusion furtive n'est possible qu'avec une réussite extrême en *Mécanique*.
Toutes les pièces du château qui ne sont pas décrites ci-après (principalement les pièces délabrées des étages supérieurs) sont vides et inutilisées ou servent pour l'entreposage. On y trouve tout au plus de vieux meubles rongés par les vers, recouverts de linges dévorés par les mites. Certaines pièces renferment des caisses et boîtes avec du mobilier et d'autres éléments que le baron a jugé superflu de déballer à son retour au château en 1792.

(1) La cour du château

La porte du château donne par un large passage sur une cour intérieure entièrement pavée. À gauche se dresse la tour intacte, en face la demeure du baron accessible par un escalier et à droite les écuries (derrière une autre porte).
La porte intermédiaire (FOR 100) donnant sur les écuries n'est verrouillée que la nuit et peut être ouverte sans difficulté avec un test sous *Mécanique*.



(2) Les écuries
Ce bâtiment est aussi vieux que le château et a été partiellement aménagé pour les domestiques. On peut l'atteindre par la porte intermédiaire via la cour (voir ci-dessus) ainsi que par une zone déblayée où le mur d'enceinte s'est effondré. Actuellement, cette brèche dans le mur est utilisée comme accès pour le véhicule du baron.
Dans la petite pièce formée par le mur d'enceinte encore debout se trouvent les véritables écuries avec deux chevaux. L'autre pièce a été dotée de murs et d'une cheminée allumée en permanence. C'est là que vivent László et ses deux acolytes. L'un des trois hommes est toujours présent, sauf lorsqu'ils descendent à Klausenburg ou si les investigateurs créent une diversion.
Une fouille de la pièce ne donne rien à part quelques vêtements, des cartouches pour le fusil de chasse de László, ainsi que des bouteilles de vin et d'eau-de-vie vides.

(3) Le petit salon
Dans l'aile gauche de la demeure principale, cette pièce sert de salle d'attente pour les rares invités du baron Hauptmann. S'il est informé qu'il reçoit des visiteurs, un feu brûlera dans la cheminée, ce qui ajoute un peu de confort à la pièce. La cheminée est encadrée par des étagères remplies de livres historiques en latin et en grec, mais aussi dans diverses langues d'Europe de l'Est. Bien que leur contenu soit ordinaire, la plupart des volumes sont assez vieux et ont probablement de la valeur pour un collectionneur. Les chaises placées dans la pièce ont de hauts dossiers droits et les visiteurs trouvent généralement plus confortable de rester debout.
Un test sous *Trouver Objet Caché* permet de détecter une rainure particulièrement longue à l'arrière de la cheminée, la partie inférieure de la paroi se rabat avec un léger grincement pierre contre pierre. Derrière se trouve un escalier qui descend abruptement (**passage secret A**).

(4) La salle à manger
Cette pièce contient une grande table de bois entourée de chaises ayant la même forme que celles du petit salon. Des tapisseries mitées représentant des scènes de chasse sont accrochées aux murs.

(5) La cuisine
On y trouve les ustensiles de cuisine et denrées alimentaires courants. La disposition des éléments indique que le cuisinier connaît bien son métier.

(6) La chambre des domestiques
Cette pièce spartiate sert de logement à Ratko et Ilka. De chaque côté se trouve un vieux lit, et un vieux rideau usé et maintes fois raccommodé sépare la pièce en deux. Cela n'empêche pas les jumeaux de se réchauffer de diverses manières pendant les nuits froides. Lorsqu'ils ne sont pas occupés par leur travail, ils le sont l'un avec l'autre ou endormis d'épuisement. Toute tentative pour entrer discrètement dans cette partie du bâtiment est aisée. Et même en cas d'échec, les deux doivent faire une réussite extrême à leur test d'*Écouter* pour entendre les investigateurs derrière les râles de Ratko.

(7) La chambre d'amis
L'aile droite de la demeure principale est accessible par un escalier qui la sépare du reste du bâtiment. On y trouve quatre chambres sur deux étages. Dans chacune d'elle se trouvent un lit à baldaquin, un coffre à linge, une cheminée et une fenêtre aux volets fermés donnant sur la cour ou sur le village. Aucune autre source de lumière n'est présente.
Dans la première pièce, une porte secrète est dissimulée derrière la cheminée, semblable à celle du salon et s'ouvrant de la même manière (**passage secret B**).

(8) Le grand hall d'entrée
Un chandelier en fer est suspendu au plafond par une chaîne et constitue le seul éclairage de l'entrée. La partie droite de la pièce est éclairée par des lampes à huile placées au mur à intervalle régulier, tandis que la gauche reste plongée dans l'obscurité.
Ce hall est prévu pour les réceptions, mais l'épaisse couche de poussière trahit l'absence de tels événements depuis des décennies.

(9) La chambre de Hauptmann

On peut accéder à une chambre dans la tour intacte par un chemin de ronde. Celle-ci donne sur la cour du château.

Le meuble prédominant de cette pièce est un immense lit à baldaquin. Des tapisseries et des rapières fixées en croix décorent les murs. Un gros livre est posé sur la petite table de nuit toute simple. Le lit n'est pas fait et une forme troublante suggérant un corps humain se dessine sous les couvertures.

Le livre est un tome relié aux estampes représentant toutes sortes de tortures possibles. Si quelqu'un ose tirer sur la couverture, il découvre le corps mutilé d'une femme morte depuis plusieurs semaines, les membres broyés, écrasés et brisés (0/1D6 points de SAN). Sous le lit se trouvent divers instruments de torture utilisés sur cette pauvre femme.

(10) L'atelier

Le baron Hauptmann accède à son atelier par une porte de la chambre, en empruntant un escalier en colimaçon. Cette pièce contient le matériel nécessaire et un grand établi, c'est ici qu'il conçoit et fabrique ses miroirs et lentilles de précision. Un test sous *ÉDU* en examinant les lieux révélera que les travaux menés ici diffèrent radicalement de l'optique conventionnelle.

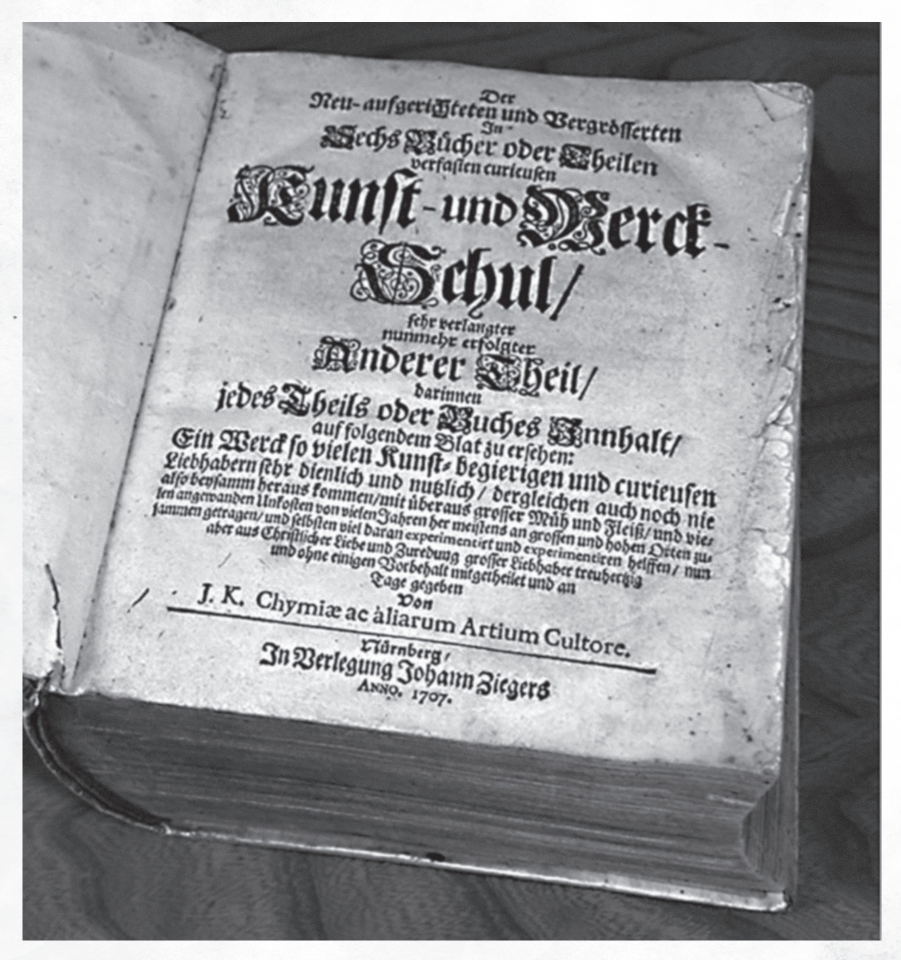
Un test sous *Trouver Objet Caché* permet de découvrir un petit tunnel derrière l'établi. Un escalier raide derrière le pan de mur mobile mène aux catacombes (**passage secret C**).

(11) Le cabinet de travail de Hauptmann

Cette pièce dispose d'une immense fenêtre à croisillons, qui donne sur la cour et domine le mur bordant le grand ravin de ce côté du château. Cette fenêtre fait cinq mètres de large et va du sol au plafond, soit quatre bons mètres. À un bout de la pièce se trouvent une cheminée, et en face, un bureau en chêne.

Derrière lui se tient une bibliothèque contenant presque 100 volumes du **journal personnel** du baron, couvrant une période de près de 700 ans ! Les tomes les plus anciens se désagrégeront s'ils sont retirés des étagères, mais les plus récents peuvent être feuilletés sans problème. Ces journaux sont écrits en latin et il faudrait environ deux semaines pour les survoler entièrement. Suite à cela, les connaissances en *Mythe de Cthulhu* augmentent de 5 %, mais il en coûte 1D6 points de SAN.

Les volumes les plus récents contiennent une grande partie de l'histoire personnelle du baron et de nombreuses mentions cryptiques de la Confrérie. Le dernier volume est le plus intéressant ; il est question d'un « jeune maître Edward » et de sa destinée particulière. L'histoire du baron est laissée à la discrétion du Gardien qui pourra se baser sur les informations données précédemment.


Der
Neu-aufgerichteten und Vergrösserten
In
Sechs Bücher oder Theilen
verfasten curieusen
Kunst- und Werck-
Schul/
sehr verlangter
nunmehr erfolgter
Anderer Theil/
darinnen
jedes Theils oder Buches Innhalt/
auf folgendem Blat zu ersehen:
Ein Werck so vielen Kunst-begierigen und curieusen
Liebhabern sehr dienlich und nutzlich/ dergleichen auch noch nie
also beysammen heraus kommen/ mit überaus grosser Müh und Fleiß/ und vie-
len angewandten Unkosten von vielen Jahren her meistens an grossen und hohen Orten zu-
sammen getragen/ und selbsten viel daran experimentirt und experimentiren helffen/ nun
aber aus Christlicher Liebe und Zuredung grosser Liebhaber treuhertzig
und ohne einigen Vorbehalt mitgetheilet und an
Tage gegeben
Von
J. K. Chymiæ ac àliarum Artium Cultore.
Nürnberg/
In Verlegung Johann Ziegers
Anno. 1707.

Sur le bureau se trouve un grand **livre** relié en cuir avec un fermoir facile à briser (FOR 50). Son titre écrit en latin (*Bestiae Fraternitas*) peut être traduit par Confrérie de la Bête. Il contient peu de texte, mais une **esquisse de carte** avec un ensemble complexe d'arbres généalogiques remontant à l'Égypte antique. Plus d'une centaine de noms de famille y sont notés (peut-être que le nom de l'un des investigateurs est inscrit ?).

Si un investigateur est capable de lire le *Latin*, il lui faudra une heure ou deux, il perdra 1D3 points de SAN et augmentera ses connaissances en *Mythe de Cthulhu* de 2 %. En le lisant, on apprend toutes sortes de choses concernant la Confrérie de la Bête (voir le chapitre introductif dans le tome 1 de la campagne ; les détails sont à la discrétion du Gardien).

La carte indique la localisation exacte de la tombe secrète d'un prêtre égyptien mort depuis longtemps, du nom de Nophru-Ka. En marge de la carte, il est écrit : « D'après L., tout le nécessaire à la résurrection du prophète est dans la tombe ».

Tout investigateur qui réussit un test sous ÉDU ou qui dispose d'une compétence en *Archéologie* supérieure à 10 % se souviendra qu'une équipe d'archéologues bien connue du public et formée par l'université de Miskatonic, sous la direction du Professeur Ronald Galloway, recherche actuellement cette tombe dans le désert, à l'ouest du Caire. Ces fouilles sont jusqu'ici sans résultat (les derniers journaux ne l'ont en tout cas pas mentionné). Ces connaissances sont de la plus haute importance pour poursuivre correctement la campagne et il serait pertinent que les investigateurs disposent de ces indices à ce moment du jeu.

Une feuille de **parchemin** pliée a été glissée entre deux pages du livre. Son contenu est également en latin. C'est une transcription du sortilège *Appeler/Congédier la Bête* ; il peut être appris avec un test sous INT. Aucun renseignement au sujet du sortilège n'est contenu dans le parchemin et les investigateurs ne peuvent pour le moment que constater qu'il est en lien avec Nyarlathotep.

Dans le tiroir du bureau, les investigateurs trouveront un **porte-clés** avec quatre clés et un **coffret en bois**, d'origine orientale d'après le type de marqueterie. Les trois grosses clés ouvrent

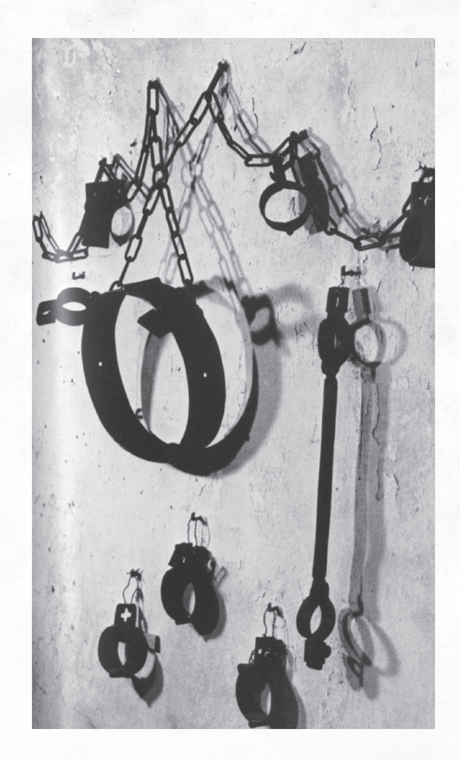
les portes du château et la plus petite ouvre le livre trouvé sur le bureau. La petite boîte de 25 x 40 x 5 cm est une sorte de casse-tête constitué de petites languettes de bois coulissantes devant être manipulées dans un ordre précis pour accéder à son contenu. Un test majeur sous INT est nécessaire pour résoudre l'énigme (une seule tentative par investigateur). Si l'un d'entre eux s'impatiente et tente d'ouvrir la boîte en force, il détruira ce qu'il y a dedans. Il s'agit d'un parchemin effrité écrit en arabe médiéval. C'est une page du Kitab Al Azif, avec la prophétie complète de Nophru-Ka (*Aide de jeu n°26*). Si les investigateurs pensent à fouiller la cheminée, ils trouvent dans les cendres des fragments calcinés d'enveloppes et de lettres. Quelqu'un s'est-il débarrassé de ce qui pourrait constituer des preuves ? En effet, le baron Hauptmann est sur le départ et a brûlé des documents dont il n'a plus besoin.

(12) La salle de torture

Cette pièce médiévale est remplie de chevalets de torture, de fers enchâssés dans les murs, de braseros ardents, de fouets, etc. De nombreuses petites cellules sont alignées le long des murs ; leur clé est pendue à un crochet près de la porte d'entrée. Elles sont toutes vides, sauf une, mais on peut voir les excréments séchés des précédents occupants.

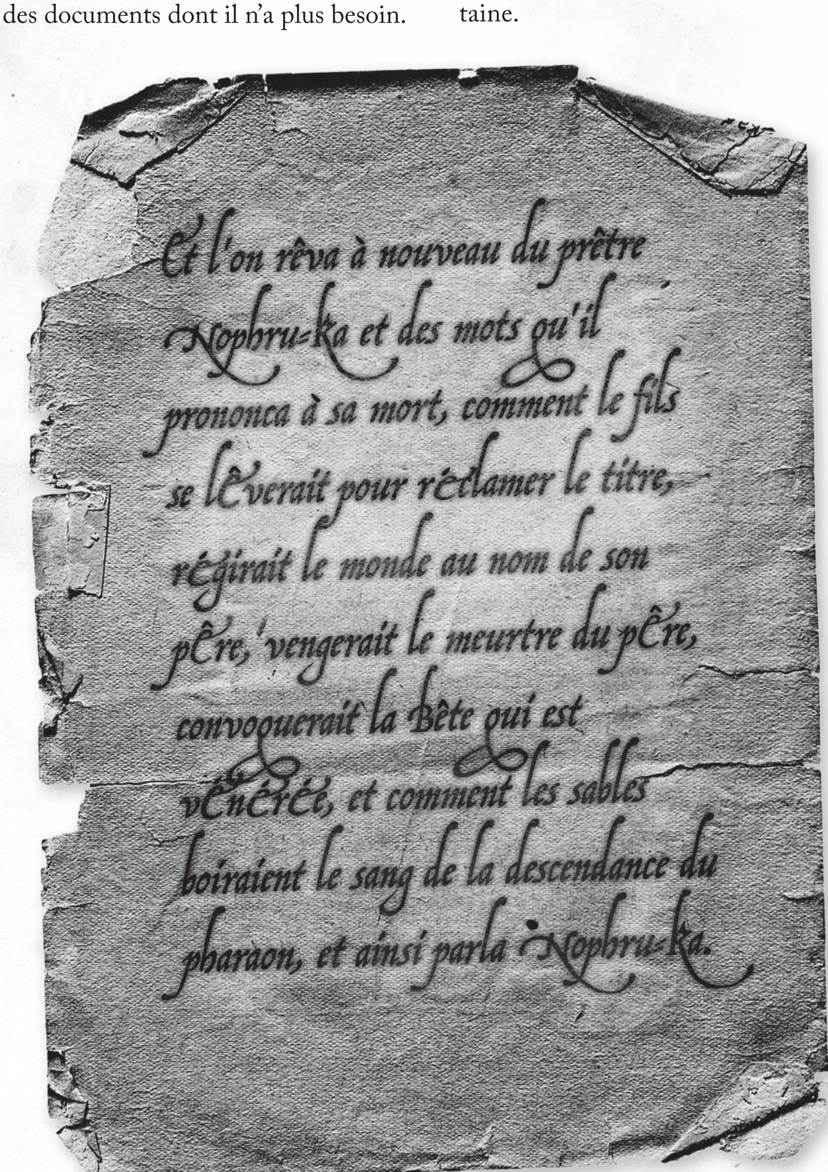
La cellule occupée contient les restes mutilés d'un homme ; un test sous *Médecine* permet de l'identifier comme un caucasien d'âge moyen. C'est le corps d'un agent secret britannique que Hauptmann a torturé à mort pour obtenir des informations concernant certains agents spécifiques (utile au **chapitre IX**).

Les étroites fenêtres des cellules sont à barreaux et donnent sur un gouffre promettant une mort quasiment certaine.



Quelques objets ayant probablement appartenu aux défunts sont posés sur une table près de l'entrée : des vêtements britanniques, quelques pièces de monnaie anglaise et allemande, plusieurs tickets de train allemand froissés, des jumelles et un **équipement radio**.

À un moment opportun, lorsque les investigateurs se trouvent à portée de la radio (seuls, sans Hauptmann ni ses hommes de main), celle-ci se met à grésiller et on entend alors une voix de femme appeler en anglais : « Colonel Dorset ! Colonel Dorset ! Ici JU-33, j'appelle le colonel Dorset ! » Cela peut se produire plusieurs fois, mais le plus important c'est que les personnages ne puissent pas en savoir plus (ils n'atteignent pas la radio à temps ou leur réponse n'est tout simplement pas reçue).



Et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le fils se lèverait pour réclamer le titre, régirait le monde au nom de son père, vengerait le meurtre du père, convoquerait la Bête qui est vénérée, et comment les sables boiraient le sang de la descendance du pharaon, et ainsi parla Nophru-Ka.

Aide de jeu n°26 (Parchemin du Kitab Al Azif)

(13) Le laboratoire alchimique

La tour se dresse sur près de 30 mètres ; on peut y accéder par une solide porte en fer (FOR 200), verrouillée en permanence, située en haut d'un escalier à l'intérieur des murs du château. À l'intérieur, les investigateurs pourront découvrir un laboratoire alchimique avec un escalier en pierre sans rampe, qui monte en spirale vers l'obscurité jusqu'à une trappe fermée à clé (FOR 50) donnant accès à l'observatoire de Hauptmann. Au sol, une trappe non verrouillée s'ouvre sur un autre escalier menant aux catacombes. De nombreux flacons, une balance et des pots non étiquetés sont alignés sur les tables et étagères. Trois grands tubes à essai sont posés dans un râtelier et contiennent une substance jaune

et gluante. Un test réussi en *Sciences (chimie)* ou *Sciences (pharmacologie)* l'identifiera comme un somnifère. Dans une étagère se trouvent une version allemande du sortilège *Concocter le Breuvage de l'Espace* (apprentissage avec INT) ainsi que quatre bouteilles de *Breuvage de l'Espace*, préparées il y a peu. Toutes les quatre sont datées « automne 1928 » (inscrit à la main).

(14) L'observatoire

Les investigateurs peuvent voir différents objets dans cette pièce dotée de trois fenêtres aux volets fermés et de plusieurs appliques aux murs destinées à recevoir des bougies. Des anneaux en fer sont enchâssés dans le mur et mènent sur les créneaux.

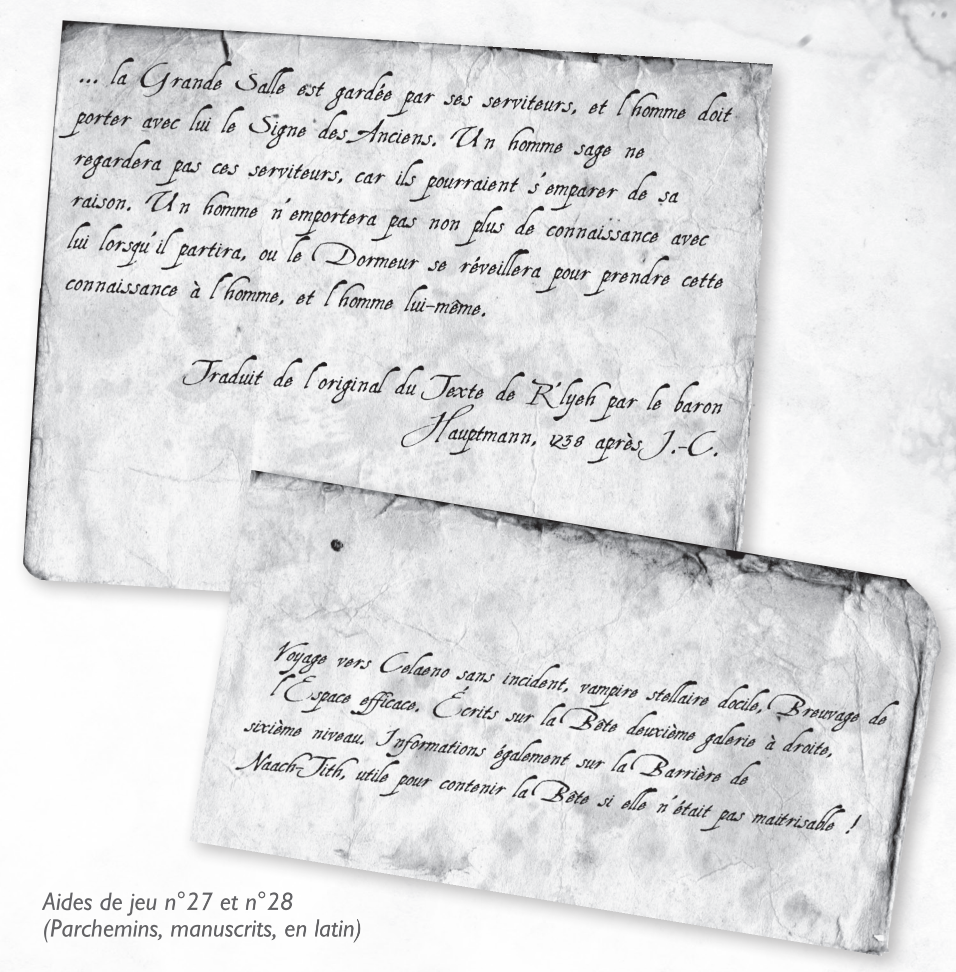
Cette pièce, qui semble servir d'observatoire, est occupée par un **télescope à miroir**, placé au centre. Une chaîne descendant du plafond permet à Hauptmann de baisser une partie du toit de la tour pour disposer d'un large champ d'observation. Des livres d'astronomie et d'astrologie, ainsi que quelques notes manuscrites sont posés sur une table à proximité.

Une réussite extrême en ÉDU à l'examen du télescope révélera que l'association des miroirs et des prismes à l'intérieur est totalement inconnue de la science et ne devrait même pas fonctionner... et pourtant. En regardant les cartes, un test réussi en *Sciences (astronomie)* indiquera que les mouvements observés sont ceux d'une étoile nommée « Xoth » pendant des siècles. Les investigateurs se souviendront avec un test sous *Mythe de Cthulhu* qu'elle est la demeure supposée du Grand Cthulhu.

Un grand **livre** ouvert repose sur une vieille écritoire de bois. Il s'agit de l'édition originale de la version en latin de *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn. Il est ouvert à la page du sortilège *Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire* et dans la marge figurent d'étranges symboles et runes (ce volume a été enchanté avec 9 points de magie pour aider l'invocation).

Celui qui examine de près le pupitre trouvera avec un test sous *Trouver Objet Caché* un petit loquet qui ouvre un compartiment dissimulé sur le devant. À l'intérieur se trouvent deux bouteilles en cristal remplies d'un épais liquide doré, une petite pierre et un parchemin roulé.

Les deux **fioles** contiennent du *Breuvage de l'Espace* préparé par Hauptmann pour les cas d'urgence. Elles sont scellées avec de la cire et portent un symbole magique qui maintient indéfiniment son effet. Si les sceaux



... la Grande Salle est gardée par ses serviteurs, et l'homme doit porter avec lui le Signe des Anciens. Un homme sage ne regardera pas ces serviteurs, car ils pourraient s'emparer de sa raison. Un homme n'emportera pas non plus de connaissance avec lui lorsqu'il partira, ou le Dormeur se réveillera pour prendre cette connaissance à l'homme, et l'homme lui-même.

Traduit de l'original du Texte de R'lyeh par le baron Hauptmann, 1238 après J.-C.

Voyage vers Celaeno sans incident, vampire stellaire docile, Breuvage de l'Espace efficace. Écrits sur la Bête deuxième galerie à droite, sixième niveau. Informations également sur la Barrière de Naach-Tith, utile pour contenir la Bête si elle n'était pas maîtrisable !

Aides de jeu n°27 et n°28
(Parchemins, manuscrits, en latin)

sont brisés, l'enchantement disparaît et le breuvage se détériorera à sa vitesse normale (pour devenir inerte au bout d'un an). La petite pierre porte le *Signe des Anciens*. Les investigateurs qui n'ont jamais rien vu de tel doivent réussir des tests sous *Mythe de Cthulhu* pour identifier le breuvage, le signe de protection sur les bouteilles et le *Signe des Anciens*. S'ils déroulent le parchemin, deux petits rouleaux en tombent, écrits tous deux en latin de la main du baron Hauptmann. La lecture du premier (*Aide de jeu n°27*), écrit avec beaucoup de soin, coûte 1/1D2 points de SAN et augmente *Mythe de Cthulhu* d'un pour cent. Sur le deuxième (*Aide de jeu n°28*), le baron a rapidement griffonné quelques remarques suite à son premier voyage à Celaeno.

Les catacombes

On peut accéder aux catacombes du château par une trappe du laboratoire alchimique (13) ainsi que par les trois passages secrets (**A, B** et **C**).



LES CATACOMBES

(15) La crypte familiale

Elle se trouve sous la salle de torture et comprend quinze cercueils posés sur des dalles, chacun portant les armoiries de la famille Hauptmann et deux dates. Les cercueils les plus vieux sont au fond de la pièce, couverts de moisissures et en si piteux état que les dates sont illisibles. Cependant, ceux datant du XIVe siècle peuvent être identifiés.

Les investigateurs pourront remarquer une lacune intéressante dans la progression du début du XVIIe à la fin du XVIIIe siècle. Tous les cercueils portent le nom de « baron Hauptmann ». Si le plus récent est ouvert, ils trouveront le corps d'un homme trapu aux cheveux bruns, très musclé. Il est affreusement défiguré, mais sa mort ne doit pas remonter à plus de quelques semaines ou mois.



(16) La salle

Cette pièce située sous le grand hall d'entrée est coupée du couloir par une maçonnerie différente de celle du reste de l'édifice, manifestement l'œuvre d'un néophyte pressé. Ce mur peut être abattu à la masse, mais il existe une autre entrée. Au printemps dernier, de l'eau s'est infiltrée dans le mur longeant le passage secret. Son effondrement permet d'accéder facilement à cette pièce.

Cette salle abrite les cadavres d'une unité de Russes blancs. Les squelettes de plus de deux dizaines d'hommes portant encore des fragments pourris d'uniformes sont assis contre les murs ou allongés dans les mares d'eau stagnante laissées par les inondations. Certains cadavres ont apparemment été déchiquetés et la plupart présentent des marques de morsures (0/1D8 points de SAN).

Un examen plus approfondi conclura que leur mort remonte à une dizaine d'années (*Idée*) ; leurs armes sont vides, rouillées, inutilisables. Les investigateurs pourront identifier avec une réussite extrême en ÉDU que les hommes sont des soldats de l'armée blanche russe.

Un corps encore vêtu des restes d'un uniforme d'officier porte une **besace** en cuir contenant plusieurs documents et un petit **livre** noir. Les papiers ont été détruits par l'eau, mais certaines parties du livre sont encore lisibles, si tant est que les investigateurs maîtrisent le russe. Il s'agit du journal de Raspoutine, le moine dément, et sa lecture coûte 1D3 points de SAN, mais augmente de 2 % le *Mythe de Cthulhu*. Un passage traite de l'énorme explosion de Toungouska en Sibérie en 1908. Sur la page suivante, le sortilège *Appeler/Congédier Azathoth* est décrit ; il peut être appris en 2D6 semaines avec un test extrême d'INT.

Cette unité est arrivée ici, fuyant la Russie et sa révolution, emportant avec elle des documents importants concernant l'assassinat du tsar, ainsi que le journal de Raspoutine. Ils demandèrent l'hospitalité au baron une fois le col du Muntele Mare passé. Plus qu'heureux de les satisfaire, il les emmena dans une pièce « sûre » et leur apporta un repas contenant une drogue puissante. Lorsque les hommes revinrent à eux, ils découvrirent que le baron avait muré la porte et les fenêtres. Au moyen d'une petite ouverture qu'il avait laissée, le baron pouvait observer les vaines tentatives des hommes à user de leurs armes contre

le mur et les voir progressivement passer par la famine, le cannibalisme, la folie et la mort. Hauptmann boucha par la suite cette ouverture lorsqu'une odeur désagréable commença à émaner de la pièce.

(17) Le passage secret
La construction du passage secret et celle du château sont contemporaines. Bien que les failles naturelles de la pierre aient été utilisées, il a été renforcé par de la maçonnerie. Il fut conçu comme sortie de secours, une mesure de précaution qui arrangea bien les affaires du baron en 1628. Il débouche aux pieds de la falaise, 30 mètres plus bas, au sud-ouest du château. Bien dissimulé, il peut être découvert par hasard avec un test sous *Trouver Objet Caché*.
L'autre extrémité du passage secret est une porte étroite donnant sur une vieille tapisserie. La porte n'est pas verrouillée, mais il n'est pas possible de se tenir à deux de front.

(18) L'antre de Nyogtha
Ce gouffre bien plus ancien que le château a été construit par des humains des temps reculés. Il est la raison pour laquelle le baron Hauptmann a décidé de construire sa forteresse à cet endroit précis. Des connaissances en *Sciences (géologie)* sont indispensables pour remarquer (*Idée*) la différence de travail de la pierre. Le trou noir est entouré d'une margelle en tuiles sur laquelle figurent des phrases en latin et des vapeurs nauséabondes s'en échappent.
Un test sous *Latin* permet de lire le sortilège *Appeler/Congédier Nyogtha*, et son apprentissage nécessite une demi-heure avec un test d'INT.

(19) Les chambres vides
Rien d'intéressant ne s'y trouve.

Adieu Transylvanie

Le baron Hauptmann a déjà fait ses préparatifs dans l'attente du Jour de la Bête. Il n'est pas très impliqué dans l'exécution des plans sur Malte et ne verra pas l'importance des événements en cours (la mort des membres de la Confrérie ensevelis par une avalanche, dont il ne sait peut-être rien, et le transfert prévu sur l'île de la Méditerranée). Il part du principe, à tort, que tout se déroule selon les plans et ne s'occupe que de sa petite personne.
Bien qu'il veuille punir ceux qui cherchent à le faire échouer, il ne risquera pas sa vie dans un combat contre les investigateurs. S'il sent qu'il pourrait lui arriver quelque chose, il décampera avec son vampire stellaire.

Le baron fuit

Si les investigateurs mettent une pression trop importante sur le baron, ce dernier prend rapidement la fuite. Cependant, il ne le fait pas avant d'avoir libéré Nyogtha. Dans ce cas, les portes et portails du château sont ouverts ; Ratko et Ilka gisent dans le petit salon, à moitié nus, la gorge tranchée. Pendant que les personnages fouillent la forteresse, une horreur sort lentement des profondeurs.
Si les investigateurs se trouvent déjà au château lorsque le baron décide de s'enfuir, il va un peu plus loin. Ratko et Ilka serviront également de victimes sacrificielles, mais Hauptmann ne se contente pas d'appeler Nyogtha. Il utilise également les jumeaux pour insuffler la vie à l'unité de l'armée blanche et lance ces zombies aux trousses des personnages.
Si Hauptmann prend réellement la fuite et que le château tombe entre leurs mains, les investigateurs ont bien mérité un gain d'1D3 points de SAN.

Nyogtha
Une fois Nyogtha libéré, les investigateurs et les villageois ont fort à faire pendant la fuite du baron. S'ils ne réussissent pas à congédier le Grand Ancien, ce dernier attaque ses victimes dans le château et au village, et va se repaître dans son gouffre souterrain. S'il souhaite infliger des dégâts directs, chaque personnage dans un rayon de 10 mètres perd 1D10 points de vie en raison de multiples petites blessures.
Si les villageois meurent et que les investigateurs ont conscience du lien direct avec leur entreprise, ils perdent 1D10 points de SAN.

Les zombies de l'armée blanche
Si Hauptmann réveille les soldats, ils se lèvent dans les minutes qui suivent, titubent, passent dans les catacombes à travers le trou dans le mur et atteignent le château. Ils se servent de leur arme comme d'une matraque.
Les soldats ayant survécu le plus longtemps grâce au cannibalisme avant de finir par se donner la mort émettent un gémissement lugubre qui facilite le test d'*Écouter*. Les squelettes rognés sont au contraire très silencieux et nécessitent une réussite extrême.



Nyogtha
La Chose Qui Ne Devrait Pas Être

FOR	425
DEX	100
POU	140
CON	200
APP	0
ÉDU	0
TAI	400
INT	100

Points de vie : 60
Impact : En raison de sa morphologie étrange, l'Impact ne s'applique pas.
Carrure : +10
Mouvement : 10
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 28

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Quand Nyogtah frappe, toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres subissent de petites blessures, pour 1D10 points de dégâts.
À moins qu'il ne soit repoussé par les sorts appropriés, Nyogtah saisit ses victimes et les traîne dans ses puits souterrains.
Combat rapproché 100 % (50/20)
1D10 points de dégâts à toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres.

Protection
Nyogtha absorbe les 10 premiers points de dommages qui lui sont infligés à chaque round. Dès qu'il n'a plus de points de vie, il retourne dans son domaine.

Sortilèges
Tous les sortilèges *d'Appel* et de *Contact*, *Créer un Portail*

Perte de Santé Mentale
Voir Nyoghtha peut faire perdre 1D6/1D20 SAN.



20 zombies

FOR	90
DEX	45
POU	5
CON	45
APP	0
ÉDU	0
TAI	65
INT	0

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 1

Combat
Attaques par round : 1
• Combat rapproché
(corps à corps) 30 % (15/6)
1D3 +1D4 points de dégâts
(corps à corps) 30 % (15/6)
Gourdin 1D8 +1D4 points de dégâts

Protection
Une blessure grave se traduit par un membre coupé. C'est le seul effet des dégâts, autres que ceux à la tête. Les coups visant la tête subissent un dé de malus.

Compétences
Écouter 50 % (25/10)

Perte de Santé Mentale
Voir un zombie peut faire perdre 0/1D8 SAN.

Lors de leur combat contre l'unité, les investigateurs peuvent entrer en possession de la besace en cuir (voir ci-dessus), si cela n'avait pas été déjà fait.
Ces créatures sont difficiles à annihiler et n'ont pas besoin de faire de pause une fois la bataille engagée. Ils représentent une menace importante malgré leur maladresse.
Leur état de zombie dure quelques jours, au bout desquels ils tombent là où ils se trouvent.

Les investigateurs fuient

Le baron a probablement eu le dessus ou peut-être l'ont-ils battu, mais ils se retrouvent à présent confrontés à un Grand Ancien et à des zombies avides de sang... tout en sachant que les intempéries excluent toute possibilité de fuite.

La fuite par avion
Grâce à la radio laissée dans la salle de torture, les investigateurs découvrent un moyen de quitter cette zone mortelle. Il faut bien sûr qu'ils soient à portée (test d'*Écoute*r avec un dé bonus, en fonction de la situation). Une voix de femme se fait entendre une fois de plus : « Colonel Dorset, JU-33 appelle colonel Dorset ! Approchons du lac pour atterrissage, je répète : atterrissage sur le lac. Vous attendons pour évacuation, colonel Dorset. »
Il ne peut s'agir que du lac devant lequel les investigateurs sont passés lors de leur arrivée. Au milieu de la forêt, entourée par des champs recouverts de neige et les hautes montagnes, c'est la seule zone plane praticable pour un atterrissage.
Les risques de la fuite, les efforts de leurs poursuivants humains et non-humains pour leur ôter la vie, les cris et les coups de feu, les traces de frottement et de sang dans la neige ; tout cela met les investigateurs sous pression. L'atterrissage de l'avion devrait résonner à leurs oreilles comme un appel à la liberté. À peine l'avion s'est-il posé sur la glace qu'il fait demi-tour pour pouvoir repartir aussitôt. Le pilote et la copilote ne quittent que brièvement le cockpit pour ouvrir un hublot dans le fuselage de l'avion puis reprennent leur place et attendent les investigateurs qui se hâtent. La copilote fait de grands gestes à travers la vitre en direction de l'ouverture pendant que le pilote fait hurler les moteurs. Si les personnages sont poursuivis, des coups de feu retentissent depuis le cockpit. Cela devrait pousser les investigateurs à se dépêcher de monter.
Pas le temps d'effectuer un contrôle complet de l'appareil, mais rien ne laisse penser qu'il puisse y avoir un problème. C'est un Junkers, de production allemande, portant sur le gouvernail un petit emblème de la British Royal Airforce (réussite extrême en *Trouver Objet Caché*). L'appareil est en bon état et offre de la place pour huit passagers. Les investigateurs devront s'asseoir et bien s'accrocher lors du démarrage plutôt cahoteux. L'appareil ne se stabilise que lorsqu'il a atteint une centaine de mètres au-dessus des montagnes. L'avion a été équipé pour les longs courriers ; une armoire métallique contient des boissons et de la nourriture et des magazines anglais sont à disposition pour passer le temps.



Si Hauptmann est tué

Ce cas de figure est peu probable, mais pas impossible. Si les investigateurs parviennent à tuer le baron, ce dernier se relève, fait un geste bizarre avec sa main gauche, projette son sang au sol qui forme un motif dérangeant, émet quelques syllabes incompréhensibles puis rend l'âme, un sourire machiavélique aux lèvres.

Nyogtha et les zombies de l'armée blanche entrent ainsi en jeu.



Signe évident du long voyage à venir, deux réservoirs supplémentaires installés avec soin, qui augmentent de 1000 kilomètres la distance pouvant être parcourue. Ces réservoirs ne peuvent pas être manipulés depuis la cabine, à moins qu'un fou ne se hasarde à les canarder avec son arme.
En y regardant de plus près, on peut constater des modifications troublantes. La porte entre le cockpit et la soute a été soudée. Seule une petite ouverture permet un contact avec le pilote, qui refuse d'engager la conversation. Ils sont convaincus de transporter ce qu'ils étaient venus chercher, bien qu'il y ait eu quelques contretemps. La copilote fait passer une clé par l'ouverture une fois que l'appareil a atteint sa vitesse de croisière. Elle ouvre la lourde caisse métallique sanglée dans la soute.
Si les investigateurs essayent de se renseigner sur la destination, le nom de celui qui a payé l'avion et tout ce que cela signifie, ils n'obtiennent aucune réponse. S'ils menacent les pilotes d'une quelconque manière, ils subissent une violente descente en piqué qui les ramène à la raison.

La caisse métallique
Des « costumes » de différentes tailles pour se faire passer pour des agents secrets britanniques sur Malte se trouvent dans la caisse (les personnages ne le savent pas encore). Les vêtements sont de bonne qualité et d'après la confection et l'étiquette, de production britannique. Le Gardien peut autoriser les joueurs à se renseigner sur les uniformes en question.
Le plus excitant, c'est la grosse enveloppe contenant dix passeports vierges du gouvernement britannique. Un cachet sur la première page indique que les porteurs des passeports sont des collaborateurs du SIS, les services secrets britanniques. Les investigateurs peuvent remplir ces passeports après l'atterrissage avec leur « fausse identité » et les faire certifier. Pour des personnages qui voudraient fuir un passé nébuleux, ces papiers incarnent l'occasion inespérée d'un nouveau départ.

Le vol
Les expériences et la tension des dernières heures font leur effet. Celui qui ne veut pas s'endormir au cours des huit heures de vol doit lutter contre le sommeil (CON) et sera rompu de fatigue jusqu'à ce qu'il puisse se reposer ; tous les jets de compétences se font alors avec un dé de malus.

À la fin du chapitre VIII…

Il est utile que les investigateurs aient trouvé des informations concernant la Confrérie. Peu importe que le baron meure ou non, mais la dramaturgie de la campagne en pâtirait.

Les investigateurs *devraient* savoir qu'il est possible de voyager grâce à la magie dans un lieu de connaissances au-delà de la Terre et *doivent* connaître l'emplacement approximatif dans le désert d'un tombeau d'une extrême importance pour la Confrérie (ou disposent de la source d'information sur eux et pourront l'analyser plus tard). Ce n'est qu'ainsi qu'ils pourront jouer le **chapitre XII**. Si les personnages ratent cet indice, le Gardien devra leur livrer au cours des chapitres suivants.

Pour passer idéalement au **chapitre IX**, les investigateurs doivent fuir par avion dans la précipitation ; ils ont bien sûr pu prendre avec eux livres, artefacts, etc.

Regionalia Cthuliana

Transylvanie

Le pays au-delà des forêts



Préambule

La Transylvanie, outre son existence géographique réelle, est un lieu de mystères que l'imagination occidentale associe à l'aventure et aux sombres histoires. Rien que la sonorité du mot Transylvanie évoque une formule magique, un murmure séducteur du comte Dracula, rappelant des temps archaïques imprécis, une étrange mais importante histoire. Sa signification lui confère également quelque chose de dérangeant ; « au-delà des forêts » vit l'inconnu, l'autre, l'étranger, et aujourd'hui encore, à l'ère des communications et de la mobilité internationale, notre subconscient ne se départ pas de cette impression. La Transylvanie résonnait en 1920 de ses mythes secrets et de ses légendes, de sa proximité aux Balkans et au Caucase sauvage, de la nuit et du brouillard, de quelque chose qui se tapit dans les profondeurs des forêts, dans les gorges inaccessibles et dans les montagnes reculées.

L'histoire de la Transylvanie dans laquelle les investigateurs voyagent dans les années 1920 est sanglante et mouvante. Après des siècles de domination hongroise, elle appartient depuis 1919 à l'État roumain. Ces changements, pour l'exprimer avec bienveillance, ne plaisent pas dans la même mesure à tous les groupes de population. Le pays est pauvre, son infrastructure sommaire, son industrie commence tout juste à se développer et le niveau de vie est très modeste. Cependant, le Gardien doit bien décrire la situation suivante aux joueurs :

La Transylvanie et la Roumanie ne sont plus des royaumes médiévaux dans les années 1920, même si l'imagination romantique tend à teinter l'image qu'en ont les européens moyens. Bien au contraire, ce pays fait partie de l'Europe et a donc été impliqué dans tous les troubles de l'époque contemporaine, y compris la Guerre mondiale. Dans les années 1920, il subit également la situation européenne d'après-guerre, une coexistence entre les tentatives de modernisation et les efforts de conservation, les tendances à la centralisation et les souhaits d'autonomie, les tensions en politique extérieure et l'extrémisme de la politique intérieure, les légendes du coup de poignard dans le dos et l'influence de la jeune Union soviétique, la crise économique mondiale, le chômage et l'inflation ; tous ces aspects fertilisent le terreau du sentiment de rejet dans la société. Le tout est complété par une spécificité toute transylvaine, car dans ce bassin, les conflits de nationalités existent depuis des siècles entre les Roumains, les Hongrois, les Allemands et les Sicules, aucunement résolus par le rattachement à la Roumanie. Le mélange de population avec des Arméniens, des Juifs et des Roms désignés sous le nom de Tziganes, vient compléter ce tableau hétéroclite.

Il y a aussi d'autres habitants dans ce pays ancestral, des créatures présentes bien avant les Hommes. Elles guettent dans les grottes et les anfractuosités de la roche, dans les montagnes et les sombres forêts, dans les cryptes des cloîtres abandonnés et dans les collections de livres poussiéreux des archives ecclésiastiques. Elles sommeillent, elles attendent, elles disposent de l'éternité devant elles.

Le pays

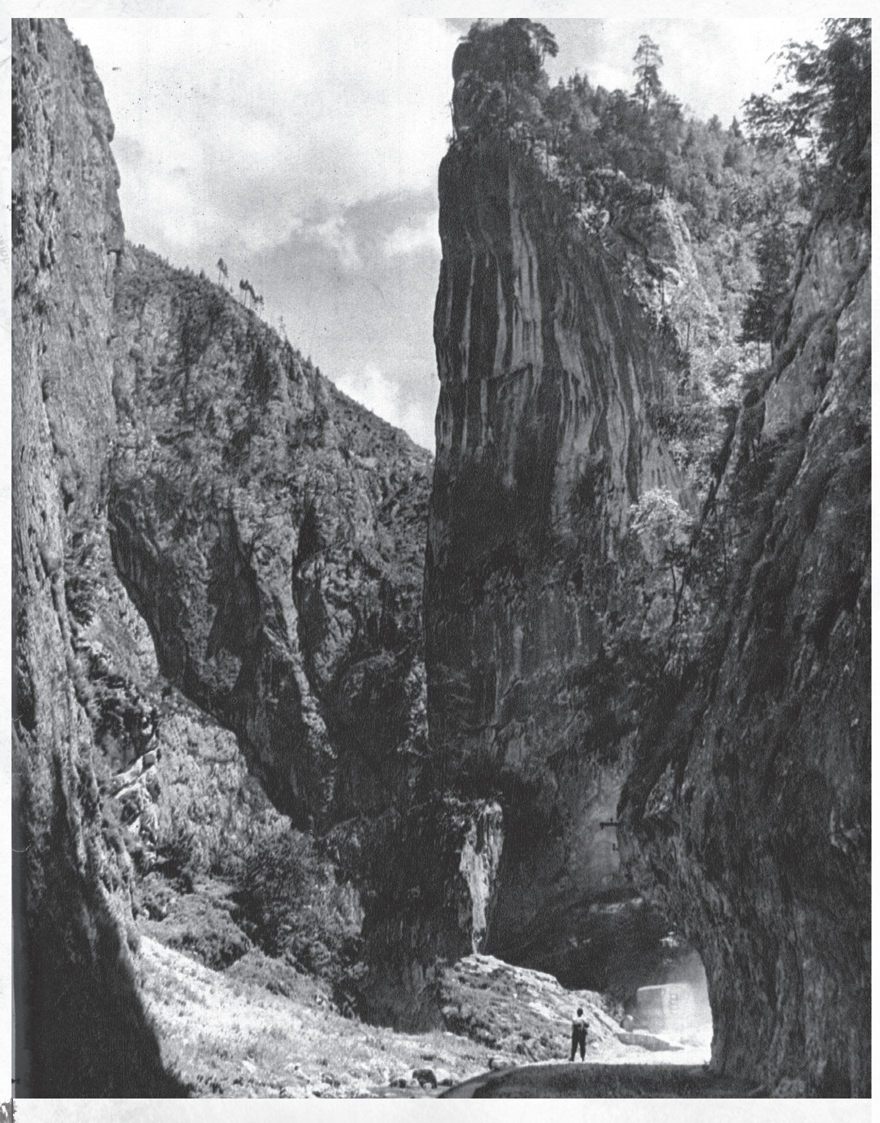
Siebenbürgen, Transylvanie, Erdély

Le pays au-delà des forêts a reçu de nombreux noms au cours de sa longue histoire et sa terre s'en souvient encore, même si la mémoire des Hommes s'est effacée. Pour la population actuelle, la Transylvanie se nomme Ardeal ou Transilvania en roumain, Erdély en hongrois et Transsilvanien ou Siebenbürgen en allemand (qui vient de la structure administrative locale des colons allemands).

Pour des raisons historiques, les lieux possèdent jusqu'à trois noms, un roumain, un hongrois et un allemand. Pour plus de clarté dans cette présentation, les localités transylvaines seront mentionnées par leur nom roumain s'il existe dans les années 1920. En effet, à l'époque des personnages, comme c'est encore le cas aujourd'hui, la Transylvanie fait partie de la Roumanie. Pour la période avant 1919, les localités seront désignées par leur nom historique correspondant.

Le bassin transylvain

La Transylvanie, entourée par les Carpates méridionales, orientales et occidentales, se trouve au nord-ouest de la Roumanie. C'est une région vallonnée, aux altitudes moyennes comprises entre 300 et 600 mètres au-dessus du niveau de la mer. Ce bassin est traversé d'est en ouest par le plus grand fleuve de Roumanie, le Mureș, ainsi que ses affluents (Arieș, Târnava, Geoagiu et Sebeș). L'Olt et le Someș sont deux autres fleuves importants du bassin. La région est très riche en gaz naturel, qui, lorsqu'il s'échappe, peut provoquer des glissements de terrain et un effondrement de volcans de boue.



La mine de sel de Turda

À l'ouest, près de la petite localité de Turda, dont l'histoire remonte au temps des Daces, on trouve la plus ancienne mine de sel de Transylvanie. Les Romains déjà s'étaient mis en quête de cet or blanc, et en 1690, la famille autrichienne des Habsbourg posa la première pierre d'une structure qui devait devenir la mine actuelle. Jusqu'en 1862, le sel était extrait dans un système de galeries, avant que le limon ne souille le minéral et ne conduise à la réduction puis à l'arrêt complet de l'extraction en 1932.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les galeries servirent d'abri antiaérien, puis d'entrepôts à fromages et furent finalement transformées en musée. Dans les années 1920, les investigateurs peuvent voir à Turda les activités résiduelles de la mine de sel et rencontrer dans ses galeries et cavernes des créatures souterraines malfaisantes. En effet, le *limon* n'est pas le seul problème auquel les exploitants (outre les grèves des communistes) et les mineurs (outre la lutte des classes) font face...

La station thermale de Băile Tuşnad

Les investigateurs qui ont les moyens de se rendre dans la célèbre station thermale de Băile Tuşnad seront confrontés à la problématique des nationalités dans la région. En effet, dans cette petite ville de l'est de la Transylvanie, les Sicules, un peuple de langue hongroise, forment la majorité de la population. En 1941, sur 723 habitants, il y avait 711 Sicules, 9 Allemands et 3 Roumains. Si l'on peut extrapoler les chiffres pour les années 1920 et que l'on part du principe qu'il y avait une poignée de Roumains à cet endroit à majorité sicule, on peut aisément imaginer que cette minorité se retrouvait face à de nombreux Sicules déçus et en colère suite à la décision de rattachement de la Transylvanie à la Roumanie. À présent, c'est cette poignée de Roumains qui prend la gestion des lieux pour l'intégrer au nouvel État roumain.

Les investigateurs arrivent dans une ville au bord de l'implosion, il suffit d'une seule goutte pour faire déborder le vase. Si une vilenie cthuloïde venait à semer la pagaille et laissait derrière elle des cadavres dans la rue, il serait impossible d'éviter une escalade de violence.

Là où la Transylvanie côtoie les montagnes, on trouve également des sources d'eau minérale et salée. On y extrait le sel entre autres à Ocna Dejului, Cojocna, Turda, Ocna Mures et Ocna Sibiului. Une station thermale fut même ouverte dans la première moitié du XIXe siècle à Ocna Sibiului, près de Sibiu. Sovata et son lac salé Lacu Ursu reçut officiellement le statut de station thermale en 1884. Des sources d'eau salée furent également exploitées à Bazna, BăileTuşnad, Băile Balvanyos et d'autres villes pour les cures thermales.

Les montagnes

Les Carpates orientales

Les Carpates orientales suivent le bassin transylvain est, formant un arc le long de la frontière nord de la Roumanie et une frontière naturelle avec la Moldavie. Elles présentent trois formations géologiques principales, une chaîne de montagnes volcanique à l'ouest, une chaîne principale au centre et une zone vallonnée à l'est. Chaque chaîne de montagne comprend d'autres monts et massifs.

Le massif occidental

Les massifs de la chaîne occidentale volcanique atteignent une altitude de 2100 mètres. L'une des particularités de ce paysage est le Lacul Sfäntä Ana, lac aux eaux cristallines près de Băile Tuşnad, situé dans le cratère d'un volcan à 994 mètres d'altitude. Ce lac est entouré de tourbières, de forêts et de petites cavernes de soufre. Outre les eaux minérales, des gaz sortent ici aussi de la terre. Si les investigateurs souhaitent voir une source de sulfure d'hydrogène particulièrement spectaculaire (et odorante), ou faire une cure pour la peau ou les articulations, ils ne doivent pas manquer de visiter la grande source de la caverne de Büdös près de Turia. Elle se trouve à 1052 mètres d'altitude sur le versant sud-est du mont Büdös. Juste à côté, on trouve d'autres soufrières, et parmi elles, la grotte d'alun de Timsós, également connue sous le nom de « cimetière des oiseaux », car il y *aurait* des liaisons moléculaires soufrées toxiques responsables de la mort de nombreux animaux à plumes et suicidés...

Le massif principal

La chaîne principale des Carpates orientales forme un paysage de moyenne montagne faiblement peuplée, territoire des ours et des loups. Sa limite nord est marquée par le Pasul Prislop, à 1413 mètres dans le massif de Rodna, la plupart du temps impraticable en hiver. Le Pasul Predeal marque la limite sud, et son col ainsi que son vil-

lage à 1093 mètres est non seulement le point culminant de la Roumanie, mais également un passage important entre la Transylvanie et la Valachie ou encore la capitale Bucarest. Peu avant le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, il constituait la frontière entre l'Autriche-Hongrie et le royaume de Roumanie ; lors de la Première Guerre mondiale, cette route fut âprement disputée.

Les Carpates sont indissociables du comte Dracula, en raison du roman de Bram Stoker. C'est dans ces montagnes que se trouve le Pasul Tihuța, plus connu par les lecteurs sous le nom de col de Borgo, à partir duquel le malheureux Jonathan Harker se rendit au château du mort-vivant. Des investigateurs enthousiastes, qui souhaiteraient passer ce col pour suivre ces traces littéraires, seront déçus. Nulle trace d'une scène cauchemardesque à la Stoker ; ils seront face à un paysage doux de collines vertes et de forêts touffues, sans crêtes menaçantes ou gouffres béants. Ceci n'est pas très étonnant, car Bram Stoker ne connaissait pas la Transylvanie et laissa libre cours à son imagination pour présenter une scène effrayante. Afin que le déplacement n'ait pas été entrepris en vain, les investigateurs désillusionnés peuvent toujours s'essayer à l'alpinisme. En effet, au nord de la chaîne s'élève le plus haut sommet des Carpates orientales, le Vârful Pietrosul, culminant à 2303 mètres.

Les Carpates méridionales

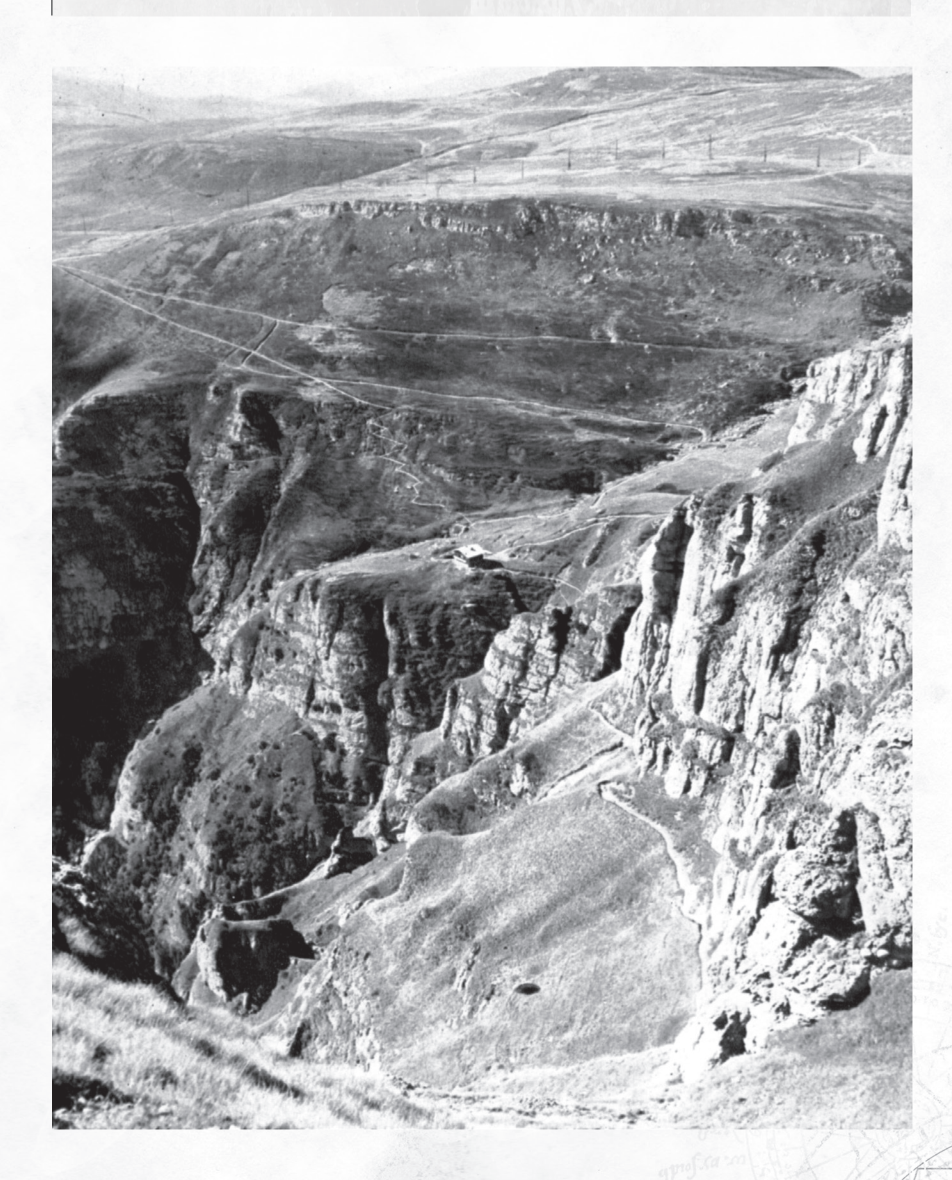
Les Carpates méridionales, également appelées Alpes de Transylvanie, s'étendent du col Predeal au sud-est jusqu'aux montagnes du Banat au sud-ouest ; elles séparent le bassin transylvain de la Valachie. Ses principaux cols sont le Pasul Bran et sa forteresse du même nom, le Pasul Turnul Roșu traversé par la rivière Olt et qui constituait une percée pour les incursions des attaquants ottomans, et le Pasul Lainici. Les Alpes de Transylvanie présentent un paysage de haute montagne et abritent le plus haut sommet de Roumanie, le Moldoveanu dans les monts Făgăraș, qui culmine à 2 544 mètres. Les dénommés « yeux de mer » témoignent de la glaciation, comme les lacs de montagne aux eaux pures comme du cristal Lacul Bucura et Lacul Zănoaga dans les monts Retezat et le Lacul Bâlea dans les monts Făgăraș. Ces lacs se sont formés dans les dépressions des glaciers. Les Gardiens qui souhaitent faire vivre une aventure dans l'un de ces lacs peut choisir le Lacul Bâlea, car en 1905, une petite hutte de pierre fut bâtie et peut servir de camp aux personnages. L'ascension n'est pas une partie de plaisir, car la

Wilhelm Friedrich Heinrich, prince de Wied, prince d'Albanie, un souverain en exil

Wilhelm Friedrich Heinrich, prince de Wied, vécut de 1925 à 1945 dans la localité de Predeal, dans le col du même nom. Pendant que les investigateurs se ressourcent en altitude, ils peuvent faire la connaissance de l'exilé et écouter son histoire. Fils du prince Wilhelm de Wied et de Marie des Pays-Bas, il était capitaine de cavalerie dans l'armée prussienne lorsqu'il fut proposé par sa tante Élisabeth de Roumanie pour devenir prince d'Albanie.

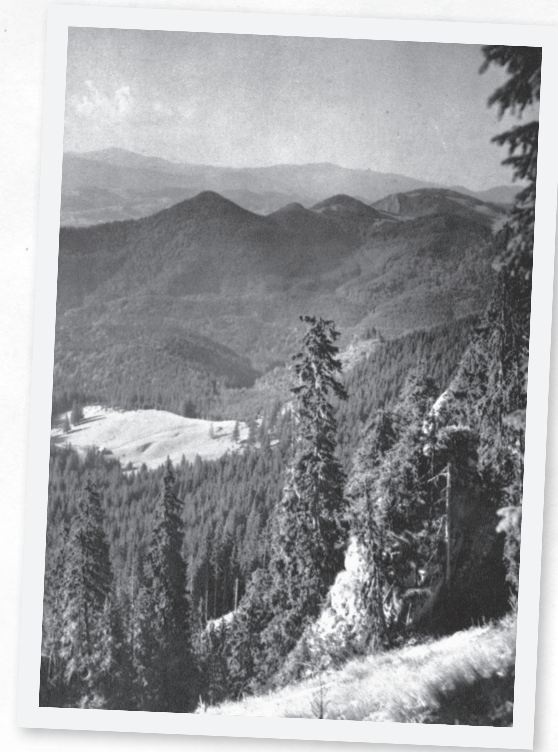
L'Albanie ne fut reconnue par les grandes puissances européennes qu'en 1913 comme pays autonome et n'était pas très appréciée par la Serbie ni la Russie. Les hommes d'État européens doutaient de la compétence de gouvernance des élites albanaises et décidèrent de leur envoyer un régent. L'Albanie, assurée d'un soutien occidental contre la Serbie et la Russie, accepta.

Le choix se porta sur Wilhelm Friedrich Heinrich, prince de Wied, un protestant, qui par conséquent ne partageait aucune religion représentée en Albanie, ce qui devait lui donner une image de neutralité. Wilhelm accepta et reçut la couronne albanaise le 21/02/1914. Le 07/03/1914, il emménagea à Durrës avec femme et enfants. Il fut surpris par les conditions locales ; l'Albanie était un pays pauvre, aux infrastructures et à l'administration minimalistes, sa résidence était modeste comparé au faste du reste de l'Europe et pour couronner le tout, il ne connaissait rien des us et coutumes locaux, de sorte qu'il lui fallait se fier à ses conseillers. Il ne parvint pas à s'imposer face aux princes locaux et aux influences étrangères ; les Grecs les envahissaient au sud, les princes albanais lui contestaient le trône et les musulmans albanais attaquaient la capitale. Après le déclenchement de la Première Guerre mondiale, la position était devenue intenable et il quitta l'Albanie le 03/09/1914, sans pour autant renoncer à son titre. Il demanda à être réintégré en 1917, ce qui ne se produisit jamais et mourut en 1945. Il fut enterré à Bucarest.



route des crêtes qui traverse le massif ne sera construite que dans les années 1970. Le funiculaire qui facilite aujourd'hui la visite du lac ne sera mis en place qu'en 1975. Les investigateurs ont donc devant eux une marche longue et difficile et ils doivent bien réfléchir à ce qu'ils emmènent, car tout ce qu'ils oublient dans la vallée pourrait cruellement leur manquer dans les cavernes inhospitalières.
Malgré tout, le meilleur équipement qui soit ne les aidera pas s'ils se retrouvent, sous le sommet chauve et couvert de neige, sur la rive d'un lac cristallin et ancestral, face à des images de mondes étranges aux étoiles et aux lunes bizarres, dont l'orbite dépasse leur entendement. Et s'il s'ouvre comme une fenêtre, les investigateurs seront confrontés à des difficultés inattendues, que des bonnes chaussures n'impressionneront pas le moins du monde...

Les Carpates occidentales transylvaines
À l'ouest du bassin transylvain, on trouve les Carpates occidentales transylvaines, également nommées Apuseni. Ces montagnes sont délimitées au sud et au nord par les vallées du Mureș et du Someș ; le Vârful Bihor dans les monts Bihor, son sommet le plus haut, culmine à 1849 mètres. Celui qui ne veut pas faire le tour des gorges et cavernes peu habitées doit passer par les cols Pasul Vârtop, Pasul Vălișoara Vântului et Pasul Vârfurile.





Le roman *Dracula* de Bram Stocker et une version de film muet

Avec son roman *Dracula,* paru en 1897, l'écrivain irlandais Bram Stoker sortit un best-seller intemporel, qui fut traduit, sonorisé, mais aussi adapté à l'écran et au théâtre. Les littéraires, les fantasques, les gourgandines et les occultistes parmi les personnages connaîtront sans aucun doute ce roman. À partir des lettres et du journal intime de ses protagonistes, Bram Stoker relate le destin d'un jeune Anglais, Jonathan Harker, qui tomba dans les griffes du comte Dracula après avoir passé le col de Borgo. Le vampire eut aussitôt des vues sur Mina, la jolie fiancée de Jonathan, et se rendit à Londres, où il sema la mort et la désolation.

Dans les années 1920, même une personne qui n'a pas lu le roman a déjà été confrontée à une de ses versions. En 1922, le film muet de Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu, une symphonie de l'horreur*, est sorti au cinéma. Dans cette adaptation non autorisée du roman, le comte s'appelle Orlok, la belle se nomme Hellen et l'action se déroule dans les Carpates ainsi qu'à Wisborg, une ville portuaire fictive au nord de l'Allemagne, sur laquelle s'abat une peste mystérieuse. La première de *Nosferatu* fut projetée le 4 mars 1922 dans la salle de marbre du jardin zoologique de Berlin.
Bien que les critiques aient été majoritairement positives, voire même enthousiastes, le film ne connut pas le succès attendu. La veuve de Bram Stoker, Florence, porta plainte pour violation du droit d'auteur ; les grands cinémas UFA ne voulurent pas mettre ce film au programme et les recettes des petits cinémas ne suffirent pas, ce qui entraîna la faillite de la société de production. Dans le cadre de la procédure judiciaire, un tribunal berlinois ordonna en juillet 1925 la destruction du film et de ses copies. Cependant, il avait déjà été vendu à l'étranger où il survécut sous diverses versions.

Climat

Un climat continental tempéré règne en Transylvanie, avec des hivers froids et peu enneigés (entre 0 et -15 °C, -40 °C pour la température la plus basse mesurée), des étés chauds à très chauds (entre 20 °C et 30 °C) et de belles périodes au printemps et aux mois de septembre et octobre. Au mois de juin, il fait chaud et orageux, ce qui peut occasionner des inondations, et les mois de décembre et février, froids et venteux, sont assez désagréables. En fonction de l'altitude, il y règne un climat montagneux ou de haut plateau (température moyenne de 10 °C entre 200 et 800 mètres), de moyenne montagne (température moyenne entre 4 °C et 6 °C entre 800 et 1 800 mètres, neige d'octobre à mai), ou de haute montagne (température moyenne entre 2 °C et -2,5 °C à partir de 1800 mètres, neige de septembre à mai).

Flore

Les biologistes et les naturalistes ont peut-être, après 1925, l'ouvrage sur la flore de Transylvanie dans leur sac. C'est un tout nouveau compendium, dans lequel le médecin K. Ungar, de Sibiu, répertorie les dernières connaissances dans le domaine de la botanique. Les spécialistes y découvriront les espèces endémiques transylvaines : œillets, saxifrages, primevères, hépatique, tragacanthe ou encore sauge, dont on ne trouve les espèces qu'en Transylvanie. Les connaisseurs pourront s'émerveiller devant des reliques vivantes datant d'après

l'ère glaciaire, car sur les versants ensoleillés poussent des adonis d'automne, des jacinthes naines, des amandiers nains, des stipes plumeux, des sauges penchées ou encore des vipérines.
Mais il n'y a pas que des espèces qui sortent de l'ordinaire ; S. Filtsch, de Hermannstadt, recensa dans son ouvrage les plantes utilisables ainsi que les plantes toxiques et les mauvaises herbes poussant dans la nature transylvaine. On y trouve par exemple l'ail, la ciboulette, la moutarde, le cresson, le persil et le cumin, ainsi que des baies et des fruits tels que les fraises, les groseilles, les mûres, le sureau et les framboises, les pommes, les prunelles, les poires, les cerises, les coings et les prunes. Il évoque également les champignons comme les girolles, les morilles ou les truffes, et les légumes et céréales tels que les cardes, diverses sortes de choux et de raves, les radis, les salades, les asperges, les pommes de terre, le maïs, l'oseille, la chicorée, l'avoine, l'orge, le blé, l'épeautre, le sarrasin et les haricots. Il parle également des aspérules, des soucis d'eau, des noix, des vesces, des mercuriales vivaces, des cucurbitacées, du colza, des genêts et des trèfles. Il mentionne parmi les plantes médicinales le millefeuille, le marron d'Inde, l'armoise, le fenouil, la camomille, l'absinthe, le bleuet, l'aubépine, la stramoine, l'euphorbe, le houblon sauvage, le millepertuis, le genièvre, le pissenlit, le chèvrefeuille, le pyrèthre, la mélisse, l'herbe-à-chats, la sauge et la valériane. Si les investigateurs ressentent le besoin d'empoisonner quelqu'un, ils trouveront dans la nature de l'*Aconitum napellus*, de la petite ciguë et de la ciguë, des amanites tue-mouche, des anémones pulsatiles, des colchiques, du bois-gentil, de la jusquiame, des renoncules scélérates ou des ellébores. Celui qui se passionne pour les arbres a également de quoi se réjouir dans ces vastes forêts. En fonction de l'altitude, il trouvera différentes espèces sur les versants : des forêts de chênes et de charmilles parsemées de hêtres, de tilleuls, d'érables, de bouleaux et autres feuillus (entre 300 et 600 mètres), des forêts de hêtres (entre 700 et 1000 mètres), ainsi que des forêts de sapins (jusqu'à environ 1700 mètres). Au-delà de cette altitude, on trouve des petits buissons et des prairies, puis une zone alpine avec des étendues herbeuses, de roches et d'éboulis.



Grottes

Utiliser les grottes pour un scénario cthuloïde est une idée classique, et ce type d'endroits ne manque pas dans les Carpates. Le Gardien est libre de recourir à ce monde souterrain d'après les cartes ou d'inventer ses propres entrées si besoin. Nous présenterons ici trois beaux spécimens dans lesquels le mal attend, en sommeil, aux aguets ou congelé.

La grotte de Tăușoare

La grotte de Tăușoare, de 19 kilomètres de long et de plus de 400 mètres de profondeur se trouve dans les monts Rodna des Carpates orientales, sur la commune de Telciu. Cette caverne, difficilement accessible et tortueuse, a été *officiellement* découverte en 1955 par l'instituteur Leon Bârte et n'est toujours pas ouverte au public actuellement. Ses conditions géologiques ne sont que l'une des raisons, comme les investigateurs pourront le constater lorsqu'ils y entreront et découvriront un vrai labyrinthe où un fléau sévit. En effet, les mi-go sont à l'œuvre dans cette grotte qui recèle de la mirabilite, un minéral rare. Cela explique donc cette tendance à prendre ses jambes à son cou et à refermer au plus vite l'ouverture dans la roche, si tant est que l'on n'ait pas déjà croisé un fungi de Yuggoth.

Grota Zânelor

Grota Zânelor, la grotte des fées, s'étendant sur quatre kilomètres, se trouve également dans les monts Rodna, près de la station thermale de Sângeorz-Băi. Les autochtones savent ce qui se cache derrière son nom quelque peu mystérieux ; ils parlent de lumières étranges que l'on peut apercevoir certaines nuits autour de l'entrée ; ils évoquent des fées qui dansent, les Vâlve et Iele roumaines, et qui enlèvent de temps à autres les villageois pour les emmener dans d'autres mondes. Derrière ce folklore se dissimule un portail vers les Contrées du Rêve, qui permet parfois le passage de créatures plus ou moins bienfaisantes dans notre dimension ; si l'un des investigateurs venait à être enlevé, ses amis devraient alors se lancer dans une mission de sauvetage éprouvante.

Pestera Scárisoara

La grotte Pestera Scárisoara se trouve dans les Carpates occidentales transylvaines. La visite de cette grotte de 700 mètres de long et à une altitude de 1082 mètres près du village de Ghețari, commence par une descente dans une gorge de 50 mètres de profondeur. Cette grotte fut explorée et cartographiée pour la première fois en 1863 par A. Schmidl, également connue de la population locale. Selon la légende, un dragon du nom de Solomat y résiderait ; il aime enlever les jeunes filles dans son palais souterrain pendant la nuit de la Saint-Sylvestre. Un rituel est associé à cette formation rocheuse « près des pins » : celui qui penche son visage au-dessus de l'eau et fait un vœu le verra se réaliser s'il le garde pour lui. Une once de vérité cthuloïde se cache naturellement derrière ces histoires, car le silence ne suffit pas pour exaucer le vœu. Un pacte maléfique doit en effet être conclu et une victime doit être apportée à la Chose dans la glace, une jeune fille offerte le soir de la Saint-Sylvestre par celui qui a prononcé le vœu.





Faune

La faune transylvaine est peu propice à ceux qui regardent les insectes avec méfiance (quelle qu'en soit la raison), car ils sont particulièrement bien représentés, autant en nombre qu'en diversité. Les randonneurs qui sortent des sentiers battus lors de leur fuite face à leurs phobies en chitine ne mourront pas de faim, car les eaux transylvaines regorgent de poissons, comme des truites, des ombres ou des truites saumonées ; un bon chasseur peut également attraper des chevreuils ou des lièvres. À moyenne altitude, on trouve des renards, des sangliers, des chats sauvages, des loups, des écureuils, des putois, des belettes et des loutres ; plus haut, vivent des chamois, des lynx et des ours bruns. Celui qui se passionne pour l'ornithologie ne manquera pas de spécimens à observer, comme des aigles royaux, impériaux, criards ou pomarins. Dans les années 1920, on peut encore voir des gypaètes barbus, disparu dans les Carpates orientales et méridionales à partir de 1935. Les forêts de hêtres regorgent de pics épeiches, de geais et de hiboux moyen duc ; dans les forêts de pins, on trouve des mésanges noires, des pics tridactyles, des pics noirs, des roitelets, des poules de bruyère, des gélinottes et des petits coqs de bruyère. Il est également possible d'observer des chouettes de Tengmalm, des chouettes chevêchettes, des chouettes de l'Oural, des martinets, des alouettes et des hirondelles de rochers. Les aurochs, les bisons, les élans, les castors, les tarpans sauvages et les outardes barbues font partie des espèces qui ont disparu en Transylvanie.

Le paysage à la lumière de Cthulhu

Sources d'eau minérale

Il est bien connu que l'eau minérale remonte des profondeurs de la Terre ; ces profondeurs qui recèlent peut-être aussi des trésors d'un tout autre genre. Les investigateurs feront certainement la désagréable expérience de ce qui se passe lorsqu'un artéfact malfaisant ou du métal extraterrestre caché dans la roche est libéré par un petit tremblement de terre et entre en contact avec la couche du sol qui transporte l'eau. Le seul moyen d'arrêter le mal serait de détruire la source ; mais il est peu probable que ce soit du goût des habitants dont l'économie en dépend. Que se passerait-il s'ils refusaient d'écouter leurs avertissements et chassaient les investigateurs hors de leur vallée, pendant que cette eau minérale mise en bouteille répand ses méfaits dans les villes alentours ?

Sources de sel et de soufre

Des calamités similaires menacent également les stations thermales. Si des émanations impures venaient à entrer dans les thermes et à faire pousser des griffes, écailles et tentacules aux visiteurs venus pour se soigner, le directeur de l'établissement ne serait pas le seul à être saisi d'horreur. Et les investigateurs ? S'ils ont déjà trempé dans ces miasmes, ils devront être extrêmement motivés pour demander conseil à un institut médical, à des Tziganes locaux ou à de vieux hurluberlus. Peut-être trouveront-ils refuge dans un cloître orthodoxe niché dans les montagnes, où des moines reclus disposeraient de certains pouvoirs. Ce n'est pas pour rien que les autochtones redoutent ces hommes saints, car parfois, il est nécessaire de soigner le mal par le mal...

Montagnes reculées et inaccessibles

Les investigateurs qui souhaitent explorer les montagnes transylvaines ne sont pas tout à fait livrés à eux-mêmes ; l'association des Carpates transylvaines (SKV), fondée à Hermannstadt en 1880, a fourni un travail préalable de grande qualité, effectué avec zèle les premières ascensions, marqué les chemins et bâti des cabanes. Grâce à ce repérage, les alpinistes étrangers peuvent s'orienter, mais il est recommandé de contacter l'un des membres de l'association avant de partir ou de s'adresser à l'association des Carpates hongroises (Erdelyi Karpategyesulet, EKE), car une expédition en montagne n'est pas une promenade de

santé. En cas de besoin, les investigateurs peuvent attendre les secours du SKV, car il existe des postes de sauvetage alpins depuis 1905. Néanmoins, ces équipes de secours ne pourraient rien faire de plus que les investigateurs en cas de rencontre avec les habitants extraterrestres des sommets reculés ; les mi-go ont en effet élu domicile dans ces montagnes inaccessibles et n'apprécient pas d'être dérangés.

Glissements de terrain, éboulis et volcans de boue

Des volcans de boue, des éruptions de gaz naturel, des glissements de terrain, des éboulis, des avalanches et des forêts impénétrables feront de la Transylvanie et de sa nature imprévisible un théâtre idéal pour que le Gardien coupe ses investigateurs du monde. Si un rocher détruit le seul pont des environs, si un glissement de terrain bloque la seule route disponible, si de la neige empêche de passer le col, les investigateurs ne pourront pas se rendre à la bibliothèque de la grande ville la plus proche, ne pourront contacter ni la police, ni le médecin...et seront contraints de passer la nuit dans un environnement hostile, dans un village incestueux ou dans une auberge douteuse.

Forêts et champs

On trouve des prédateurs dans la forêt, mais aussi des cultes sylvestres. Pour le Gardien, c'est une occasion à saisir pour intégrer les légendes roumaines de Transylvanie. En effet, lorsque les autochtones relatent des événements étranges dans les bois, ils sont associés aux figures populaires, aux elfes et autres esprits de la nature comme les Vâlve et Iele, aux sorcières maléfiques comme Muma Pădurii ou Boszorkány, et à des dragons ou monstres, derrière lesquels se dissimulent des créatures cthuloïdes ou des sectateurs difformes. Les loups garous et les vampires dont l'existence s'est instillée dans la littérature sont bien réels ; néanmoins, les Pricolici, Strigoi et Prikulitsch ne correspondent pas au vampire ou au loup-garou des romans d'épouvante. Les croyances pourraient être bouleversées si une chose cthuloïde se cachait derrière ce « phénomène » de suceur de sang, pas le moins du monde impressionnée par l'ail ou autres crucifix. En effet, le vampire classique tout droit sorti des livres, qui dort dans un cercueil dans sa sombre forteresse, est une invention du romantisme noir.

Histoire de la Transylvanie

Préhistoire et Antiquité

Les découvertes les plus anciennes de traces de vie *humaine* en Transylvanie datent du mésolithique. La terre fertile du bassin transylvain attise les convoitises depuis toujours. Le long des cols et des rivières, les mouvements de population étaient incessants. La Transylvanie actuelle devint un creuset de cultures matérielles et immatérielles par le mélange des populations.

Vers 50 av. J.-C., le centre du royaume des Daces dirigé par le roi Burebista s'y trouvait. Après l'assassinat de Burebista en 44 av. J.-C., son royaume s'effondra et, bien qu'il fût réunifié en 86 sous le roi Decebalus, il ne tint pas contre les Romains. En 106, l'empereur romain Trajan conquit la capitale Sarmizegetusa. Le royaume des Daces devint la province de Dacie, intégrée à l'empire romain avec comme capitale la Colonia Ulpia Traiana Augusta Dacica Sarmizegetusa. Cette nouvelle conquête était une région instable sans réelle romanisation de sa population de grande diversité ethnique et linguistique. Sous la pression des mouvements de population, les Romains durent abandonner la province de Dacie en 271 et cette région fut de nouveau traversée et colonisée par différents peuples : les Goths, les Huns, les Gépides, les Avars, les Bulgares et les Slaves revendiquèrent ce territoire tour à tour, avant que la Hongrie ne se l'accapare en 895. En 1001, elle fonda, fraîchement christianisée, un royaume dirigé par le roi Étienne 1er de Hongrie (ou saint Étienne).

Les Saxons deTransylvanie

Le roi hongrois Géza II (1141-1162) étendit les frontières de son royaume vers l'est. Pour développer le pays et peupler la région de chrétiens, qui devaient distraire les musulmans derrière les monts Paroli, des colons du Rhin Moyen, de la Moselle, des Flandres et de Wallonie furent appelés. Ces immigrants furent nommés « Saxons », désignation qu'ils conservèrent plus tard. Ils s'établirent sur les terres royales et fondèrent sept grandes villes (Hermannstadt, Kronstadt, Klausenburg, Mühlbach, Schäßburg, Mediasch et Bistritz), qui devinrent rapidement des centres culturels, commerciaux, administratifs et juridiques.

Les Saxons de Transylvanie jouissaient d'un statut privilégié dans le royaume de Hongrie ; ils disposaient de leur propre juridiction et d'une représentation politique, dans laquelle ils pouvaient gérer le sol saxon ou royal. Elle représentait également les intérêts des Saxons de Transylvanie au parlement. Les Saxons, les Hongrois, les Sicules pouvaient y participer, mais un quatrième groupe ethnique était exclus de la représentation politique et n'était que toléré par les trois autres, les Roumains, qui vivaient principalement comme serfs sur le sol du comitat hongrois.

La Transylvanie entre le royaume ottoman et la monarchie des Habsbourg

Dans la Transylvanie du Moyen-Âge, les villes saxonnes prospérèrent grâce au commerce et mirent des corporations en place. En 1241 et 1242, les attaques des Mongols décimèrent le bassin transylvain et à la fin du XIVe siècle, les Ottomans pillèrent la région en passant par les cols des Carpates.



Les villes et les églises furent fortifiées, mais lorsque l'armée hongroise dut concéder la défaite au sultan ottoman Soliman 1er (Soliman le Magnifique) près de Mohács en 1526, la Hongrie fut anéantie et son territoire partagé entre le royaume ottoman et le royaume des Habsbourg. La Transylvanie fut tributaire du royaume ottoman, sous le nom de « Principauté transylvaine soumise ». Tiraillée entre le royaume des Habsbourg et le royaume ottoman, la Transylvanie fut le théâtre de guerres civiles ; des régions entières furent mises à feu et à sang et dépeuplées, les villages et les fermes furent abandonnés.
En 1683, les Habsbourg autrichiens repoussèrent l'armée ottomane près de Vienne et gagnèrent de l'influence dans la région. En 1699, le royaume ottoman dut rendre la Transylvanie aux Autrichiens et les Habsbourg prirent le contrôle de la Hongrie suite au traité de paix de Satu Mare en 1711. La Transylvanie fut placée sous la surveillance de la cour viennoise et devint en 1765 la Grande principauté de Transylvanie sous la couronne autrichienne.

La révolution transylvaine sous Horea
Après la mort de sa mère, Marie-Thérèse d'Autriche, l'empereur Joseph II tenta d'uniformiser la gestion du royaume et de limiter les droits spéciaux dans les pays dépendants de la couronne autrichienne. En 1780, il supprima les droits de gestion des nations transylvaines, ce qui entraîna la perte d'une grande partie des privilèges des Saxons de Transylvanie. Les plus durement touchés furent néanmoins les Roumains de Transylvanie, qui, bien que majoritaires dans la population, ne disposaient toujours d'aucun droit de participation à la vie sociale et politique. La plupart vivaient comme serfs, dans des conditions précaires sur le sol du comitat hongrois, souffraient de difficultés économiques et du bon vouloir des propriétaires terriens. Ils ne pouvaient pas échapper à leur sort, car il leur était interdit d'acquérir des terres sur le sol royal et ils ne pouvaient pas entrer dans des corporations.
À partir de l'été 1784, des troubles survinrent parmi les paysans roumains privés de liberté, ce qui découla le 31 octobre sur une confrontation entre les paysans armés et les fonctionnaires du comitat à Mesztákon. Un soulèvement eut lieu, mené par Vasile Ursu Nicola (alias Horea), Ion Oargă (alias Cloşca) et Marcu Giurgiu (alias Crişan) ; ils rassemblèrent en quelques jours les paysans de la Transylvanie du sud-ouest, qui tuèrent des nobles, des juges et des prêtres, et incendièrent des châteaux et manoirs. Joseph II n'apprit la nouvelle que le 12 novembre 1784, et il mata la rébellion en décembre. Il prit conscience que la détresse de cette population avait été la cause de ce soulèvement et était prêt à trouver une solution politique. La majorité des paysans fut relâchée et quelques-uns furent condamnés à des peines de prison ou à des châtiments corporels. Seuls les meneurs furent condamnés à mort ; Horea et Cloşca subirent le supplice de la roue en février 1785 et leurs dépouilles furent présentées à la population. Quant à Crişan, il se suicida pour échapper à son sort.

Réformes de Joseph II et marche arrière
Le 2 août 1785, Joseph II abolit le servage des paysans roumains. Contre la résistance des Saxons de Transylvanie, il imposa que les Roumains reçoivent le droit civique. Il réquisitionna les biens de la nation saxonne pour la chambre des finances autrichienne, mena une réforme agraire, et imposa la langue allemande, minoritaire, comme langue administrative en Transylvanie. De plus, il voulait construire des écoles et un séminaire pour prêtres orthodoxes pour la population roumaine, mais il ne fit aucun progrès dans ce domaine jusqu'à son décès des suites de la tuberculose en 1790. Ses réformes suscitèrent protestations et doléances, et renforcèrent le nationalisme transylvain hongrois. Elles ne furent cependant pas renversées par le peuple, c'est Joseph II en personne qui les annula en grande partie sur son lit de mort.
Les Saxons et les Hongrois ne se firent pas prier longtemps ; après la mort du monarque, les nations rétablirent



leurs droits spéciaux et se mirent d'accord sur un statu quo avec l'Autriche, elles serrèrent encore plus la vis sur la question du servage et imposèrent le hongrois au lieu de l'allemand comme langue administrative et politique. Les intellectuels roumains qui formèrent un mouvement national autour de l'évêque Ignatie Darabant, adressèrent leur « Supplex Libellus Valachorum » à l'empereur Léopold II, successeur de Joseph, l'exhortant à reconnaître la nation roumaine au même titre que les autres en Transylvanie... en vain.

La révolution de 1848

Les Hongrois n'étaient pas non plus satisfaits de la situation en Transylvanie ; ils souhaitaient leur rattachement à la Hongrie (l'union ou la mort), regagner leur souveraineté et mettre en place à l'occasion une constitution libérale. Les révolutions européennes de 1848-1849 se développèrent sur un terrain fertile en Hongrie et en Transylvanie ; le parlement hongrois de Pressburg (actuelle Bratislava) demanda une constitution en mars 1848, se proclama rassemblement national constituant et la Hongrie comme royaume constitutionnel indépendant. La majorité hongroise vota au parlement transylvain la réunification des « deux pays frères », au grand désavantage des autres nations du pays. Pendant que les princes européens (aucun ne soutenant la monarchie constitutionnelle) se positionnaient contre la révolution et que l'empereur autrichien s'entourait de régiments fidèles, les Roumains de Transylvanie entraient en ébullition.

Un rassemblement roumain fut convoqué à Blaj, invalidant l'union de la Transylvanie avec la Hongrie et exigeant la mise en place d'un gouvernement provisoire composé de Roumains, de Hongrois et de Saxons. Une tendance à la contre-révolution naquit chez les Saxons de Transylvanie, qui se rapprochèrent des positions de l'empereur autrichien. Ce dernier ne les éconduisit pas et envoya ses troupes dans les villes saxonnes, comptant également sur la mobilisation des Roumains insatisfaits. Rapidement, les troupes austro-roumaines furent confrontées aux troupes révolutionnaires hongroises. Aidées par les troupes d'occupation russes qui avaient mis un terme à la révolution en Valachie, d'ethnie roumaine, il fut mis un terme à cette révolution hongroise en mars 1849.

Il s'ensuivit l'invalidation par les Habsbourg de l'union de la Transylvanie avec la Hongrie ainsi que de la souveraineté hongroise et de sa constitution. Des tribunaux de guerre furent mis en place, des peines de prison et de mort prononcées et l'état moyenâgeux ainsi que tous les droits spéciaux définitivement éradiqués. Les Saxons de Transylvanie ne furent pas exempts de la perte de leurs privilèges malgré leur parti pris pour l'empereur. Les Roumains obtinrent des droits civils mais pas la récompense qu'ils avaient espéré recevoir pour leurs combats pendant la guerre, c'est-à-dire une unité administrative roumaine autonome en Transylvanie.

Magyarisation et équilibre entre l'Autriche et la Hongrie

Alors que les libéraux hongrois attendaient l'occasion d'un combat pour la liberté, de nouveaux courants politiques, le regard tourné vers l'équilibre des pouvoirs européens, travaillaient sur une entente entre la Hongrie et l'Autriche. L'empereur autrichien n'avait plus le pouvoir de refuser la souveraineté de la Hongrie après sa défaite pendant la guerre austro-prussienne en 1866 ; lorsque la majorité hongroise vota de nouveau au parlement, en 1866, pour une union de la Transylvanie avec la Hongrie, il accepta afin de stabiliser son territoire. En 1867, l'Autriche et la Hongrie s'unirent en une double monarchie, avec des centres de politique intérieure souverains mais une politique extérieure commune.

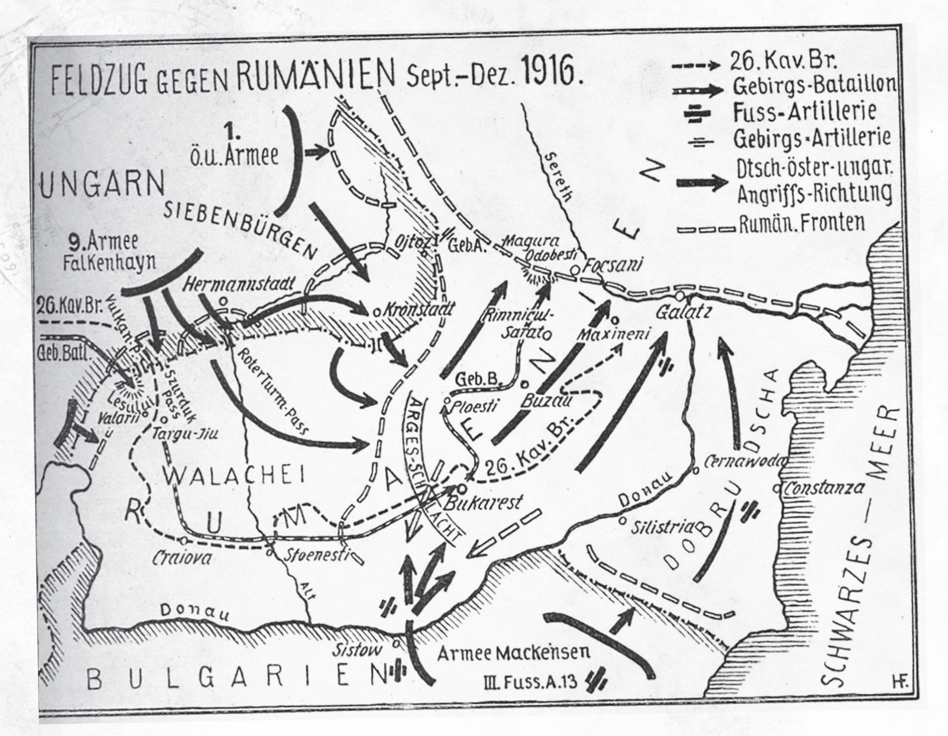
Après le rattachement à la Hongrie, les Saxons de Transylvanie perdirent, en 1876, par ordonnance de non-lieu, le reste de leur autonomie de gestion. Ce royaume hongrois multi-ethnique et multilingue s'efforçait d'imposer la langue et la nationalité hongroises sur son territoire. Le hongrois devint la langue officielle et à partir de 1878, les noms des villes durent être écrits dans cette langue. En 1879, la magyarisation atteignit les écoles primaires ; les enseignants durent suivre des cours de langue lorsqu'ils n'étaient pas de nationalité hongroise et les inspecteurs académiques disposaient d'une grande influence sur les programmes. Jusqu'en 1907, tous les élèves devaient savoir lire, écrire et parler le hongrois couramment à la fin de leur quatrième année. À partir de la septième année d'école, les cours étaient dispensés exclusivement en hongrois. Les fonctionnaires des services hongrois étaient invités à prendre des noms de famille aux consonances hongroises et des associations culturelles répandaient les us et coutumes parmi la population.

Les Saxons de Transylvanie résistèrent à ce processus de magyarisation en conservant leur langue et leurs coutumes dans leurs associations et écoles privées et les Roumains firent de la résistance passive. Ils fondaient leurs espoirs sur le royaume de Roumanie, fondé en 1881, né en Valachie, région voisine de la Transylvanie. La population et le gouvernement de ce nouveau royaume roumain portait également un intérêt à ces Roumains vivant sur le sol hongrois.

La Transylvanie pendant la Première Guerre mondiale

Lorsque la Première Guerre mondiale éclata, la Transylvanie faisait partie des puissances de l'Europe centrale, avec l'Autriche-Hongrie et l'empire allemand. L'entente d'origine comprenait la France, la Grande-Bretagne et la Russie (jusqu'en 1917). Le royaume de Roumanie resta neutre jusqu'en 1916, avant d'entrer en guerre aux côtés de l'entente. En effet, elle espérait obtenir une partie de la Bucovine, du Banat, de la Transylvanie et d'autres régions. Les troupes roumaines royales entrèrent en Transylvanie par les cols des Carpates mais furent contraintes de se replier à Bucarest. Bien que les puissances de l'entente soient sorties victorieuses de la première Guerre mondiale, Bucarest fut tout d'abord obligée de conclure un traité spécial de paix avec l'Autriche-Hongrie en 1918 et de céder à la Hongrie certaines régions roumaines.

Pendant que l'entente délibérait sur l'avenir de la double monarchie, la Hongrie se désolidarisa de l'Autriche le 30-31 octobre 1918. Un gouvernement démocratique vit le jour mais ne fut pas en capacité de s'imposer dans un pays dévasté par la guerre et où sévissaient chômage et inflation. La Transylvanie fut également en proie aux tumultes. Le monde avait assisté le 7 novembre 1917 à la naissance de l'Union Soviétique et cet exemple donna des ailes aux organisations d'ouvriers et de soldats, principalement roumains, qui commencèrent à piller les châteaux, les grandes propriétés et les entrepôts. Les autorités, affaiblies par la guerre, étaient désemparées et l'ordre étatique s'effondra. Les Roumains de Bucarest incitèrent leurs compatriotes transylvains à former des conseils nationaux et des soutiens financiers trouvèrent également leur chemin à travers les Carpates. Les gardes nationales transylvaines roumaines qui se formèrent prirent en charge la remise en ordre de la Transylvanie. Le 1er décembre 1918, le



rassemblement national roumain décida à Karlsburg l'union de la Transylvanie et de la Roumanie. Les troupes roumaines de Valachie traversèrent à nouveau les frontières et commencèrent à occuper le pays. Le 8 décembre, un conseil gouvernemental roumain fut installé comme gouvernement provisoire à Hermannstadt et le 22 janvier 1919, l'armée roumaine avait pris possession de la Transylvanie sans coup férir.
La Transylvanie appartenait déjà dans les faits à la Roumanie, mais le rattachement officiel fut concrétisé par le traité de Trianon, ce qui lui avait été promis avant son entrée en guerre ; le 4 juin 1920, le document fut signé à Trianon, et la Transylvanie ainsi que la basse plaine hongroise passa aux mains de l'État roumain. La Hongrie n'eut pas voix au chapitre ; perdant de la première Guerre mondiale et de la guerre hongro-roumaine qui suivit, elle dut accepter les termes et retourner, humiliée, dans un territoire politiquement isolé et étriqué.

La Transylvanie et la Roumanie dans les années 1920 et 1930

Avec le traité de Trianon en juin 1920, le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie avait été officialisé. La Première Guerre mondiale et ses conséquences avaient changé la vie des citoyens transylvains de deux manières : l'État précédent avait sombré dans le chaos et l'incendie mondial avait touché la région, même si, comparé aux autres régions d'Europe, il y avait moins de blessés ou de dévastations à déplorer. Le pays était néanmoins gravement touché sur le plan économique et il manquait un père ou un frère dans plus d'une famille ; le fantôme de l'inflation et le pouvoir d'achat chancelant assombrissaient l'avenir. Les conflits de nationalités existants n'avaient pas non plus été résolus et continuaient de bouillonner sous la surface.
D'autres éléments peuvent être mentionnés :
Une association occulte de magnats industriels capitalistes à Sibiu créa un fond de pension, en coopération avec un prêtre de Nyarlathotep, qui fit gonfler une bulle spéculative dans le domaine de la sidérurgie. C'est son éclatement qui déclencha la crise économique mondiale de 1929.
L'empereur romain Trajan, qui voyageait dans le temps, se tint un jour sur la place du marché de Cluj, réclamant la restitution de la province de Dacie. Ses adeptes fondèrent rapidement un nouveau parti et entraînèrent le parlement roumain dans une crise peu connue de l'histoire.
Dans certains villages de montagne reculés de Transylvanie, la *porphyrie*, maladie du métabolisme, est très répandue. Il serait dommage que les investigateurs soupçonnent ces habitants blafards de vampirisme et les mènent vers leur fin plus vite que prévu en leur plantant un pieu dans la poitrine, pendant qu'une engeance maléfique sort de la vallée par leur faute...

Le pays de A à Z

Assistance médicale

Au cours de son histoire, la Transylvanie fut confrontée à la lèpre (1295), la syphilis (à partir de 1500), la peste (entre 1348 et 1829) et la variole (au XVe siècle) ; le premier hôpital « moderne » vit le jour à Temesvár en 1757, suivi par d'autres constructions à Großwardein en 1806, Neumarkt am Mieresch en 1812, Kronstadt en 1845, Hermannstadt en 1858, Bistritz en 1890, puis Schäßburg et Hatzfeld en 1896.
Quinze hôpitaux publics étaient établis en Transylvanie en 1854 ; on trouvait en 1863 des hôpitaux publics d'État à Klausenburg, Neumarkt am Mieresch, Hermannstadt, Thorenburg, Fogarasch, Sepsiszentgyörgy et Csíkszereda. Néanmoins, les nombreux hospices n'entravèrent pas le moins du monde la propagation des épidémies de choléra de 1831, 1836, 1848, 1866 et 1872.
Des hôpitaux spécialisés pour les yeux furent construits à Klausenburg, Hermannstadt, Neumarkt am Mieresch et Kronstadt. Un établissement pour malades mentaux s'ouvrit à Hermannstadt, où se trouvait également l'hôpital privé Martin Luther, fondé en 1888 ; le sanatorium privé du Dr Wilhelm Depner, fondé en 1912 à Kronstadt, était quant à lui spécialisé en chirurgie, orthopédie et gynécologie. Après la Grande Guerre, le sanatorium Flechtenmacher vit le jour, à Kronstadt également. En 1902, à Hermannstadt, l'« Association des médecins sis dans les régions hongroises de Transylvanie », qui devint ensuite « Association des médecins allemands transylvains », fut créée. Après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, elle changea encore de nom pour devenir « Union des médecins allemands en Roumanie ». Elle comptait plus de 300 membres et publia à partir de 1926 le *Journal médical* puis *Médecin à l'est*.
L'assistance évangélique, fondée en 1920, jouait également un rôle dans les soins médicaux apportés à la population. Via ses succursales dans les grandes villes, ses employés et bénévoles s'occupaient des aspects caritatifs de la santé, en tenant des conférences dans les écoles, les associations et les institutions sur le thème de l'hygiène et de la prévention des maladies, ou en aidant lors des vaccinations ou des examens de contrôle. Dans les localités importantes, on trouvait des pharmacies traditionnelles, souvent dirigées par des Saxons de Transylvanie. Le manque de médecins et de soins médicaux restait criant dans les zones rurales.

Bibliothèques

En Transylvanie, les plus anciennes collections de livres et manuscrits se trouvaient dans les cloîtres et églises des différentes congrégations religieuses. Ce n'est qu'avec la Réforme du XVI[e] siècle que les bibliothèques publiques ouvrirent dans les lycées des villes saxonnes. Le hasard décidera dans quelle mesure les investigateurs pourront obtenir des informations précieuses, car les bibliothèques sont composées d'un mélange d'acquisitions et de dons, de sorte que les livres rares, les précieux incunables et les ouvrages scientifiques côtoient des livres d'anciens élèves ou des programmes scolaires. À partir du XVI[e] siècle, les premières bibliothèques privées transylvaines virent également le jour.

Le baron Samuel von Bruckenthal collectionnait systématiquement toutes les publications concernant l'histoire, la diplomatie, la géographie, la minéralogie, l'archéologie, la numérologie et les arts, avec un intérêt tout particulier pour les incunables et les impressions rares et anciennes, ainsi que les manuscrits transylvains. En 1817, ses 15 972 ouvrages furent rendus accessibles au public à Hermannstadt ; en 1920, ce nombre atteignait les 100 000. Seule la bibliothèque de l'université de Cluj en contenait plus, avec ses 150 000 ouvrages en 1913.

Vers le milieu du XIX[e] siècle, des bibliothèques populaires virent le jour dans les villes de Transylvanie saxonne. Elles étaient souvent attenantes aux écoles et la population lettrée y trouvait de la littérature jeunesse et générale, ainsi que des ouvrages pédagogiques, agricoles, industriels et régionaux. Ces lieux ne suffirent bientôt plus aux couches aisées de la bourgeoisie. À Kronstadt et à Hermannstadt, des « librairies modernes » furent construites à partir de 1904 ; on y trouvait de la littérature contemporaine, sur l'art et les sciences, ainsi que des journaux culturels allemands et autrichiens. La première bibliothèque roumaine fut constituée par la collection de l'église Saint-Nicolas de Kronstadt en 1693. Au XVIII[e] siècle, une bibliothèque épiscopale vit le jour à Blasendorf, et en 1850 l'évêque Andrei Şaguna établit une bibliothèque (contenant 15 000 ouvrages en 1915) dans le lycée roumain de Kronstadt. À Hermannstadt, la société pour la littérature et la culture roumaine « Astra » fut fondée en 1862 ; elle disposait de deux succursales et de petits points de prêt. Après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, les bibliothèques roumaines du pays bénéficièrent d'un financement public, alors que les bibliothèques allemandes et hongroises dépendaient toujours des dons d'ouvrages et d'argent.

Électrification et téléphonie

Les premiers centres industriels de Transylvanie virent le jour au milieu du XIX[e] siècle, à Kronstadt, Hermannstadt et Schäßburg, bien que le développement dans ces domaines restât à la traîne derrière la Hongrie jusqu'à la fin de la Première Guerre mondiale. Le raccordement au train, à l'électricité et aux réseaux téléphoniques, venaient de l'Autriche-Hongrie. Le 1[er] janvier 1890, les premières lignes téléphoniques furent mises en service entre Vienne et Budapest alors qu'il y avait déjà quatorze réseaux publics et neuf privés en Hongrie. En 1895, on comptait trente réseaux téléphoniques publics en plus de celui de Hermannstadt, et en 1903, la Hongrie comptait 56 réseaux pour 6 en Roumanie. Le 12 novembre 1884, Temesvár dans le Banat fut la première ville de la région à voir ses rues électrifiées et en 1899, le tramway de la ville le fut également. En 1896-1897, la centrale électrique de Zoodt, quatrième centrale d'Europe, fut raccordée à Hermannstadt et exploitée par le Dr Carl Wolff. Le développement d'un tramway électrique et de l'éclairage dans les rues suivit à partir de 1904. L'électrification se poursuivit avec Schäßburg (1903), Zeiden (1910), Kronstadt, Sächsisch-Regen (1911), Bistritz (1913) et ainsi de suite. Dans les années 1920, les grandes villes et les centres industriels disposaient en général de l'électricité, de l'eau courante et du téléphone. Dans les campagnes, la situation était bien différente ; plus la région était éloignée de la ville, plus les conditions devenaient moyenâgeuses.

Économie

Entre les deux guerres mondiales, l'économie transylvaine souffrit des destructions, du chaos entraîné par le revirement politique, de mauvaises récoltes, du chômage, de la baisse des salaires et de l'augmentation du coût de la vie. Les propriétaires terriens hongrois et allemands qui avaient perdu leurs biens émigrèrent, et des personnes qualifiées de toutes les nationalités quittèrent la région pour rejoindre l'Allemagne, la Hongrie, l'Autriche ou le Vieux Royaume.



Dans les années 1920, la Transylvanie demeurait une région agricole, recouverte d'un tiers de forêts et avec des surfaces cultivées de céréales et de plantes fourragères. Du blé, du seigle et du maïs, ainsi qu'un peu de vignes, d'avoine, de son, de betteraves (sucrières et fourragères) et de pommes de terre étaient plantés et dans les vergers poussaient des pommes, des poires, des prunes, des noix, des pêches et des cerises. Bien que l'industrie et le commerce prissent de l'importance dans les années 1920, 76,6 % de la population travaillait encore dans l'agriculture en 1930 pour seulement 9,6 % dans les mines et l'industrie, 4,7 % dans le commerce et 9,1 % dans des métiers divers. Après la réforme agraire de 1921, qui outre la « redistribution » avait pour but une amélioration des conditions de vie des petits paysans, les grands propriétaires fonciers avaient disparu. Néanmoins, lors de la division en parcelles, la capacité économique ne fut pas prise en compte, de sorte que les paysans obtinrent des surfaces trop petites pour subvenir à leurs besoins. Les choses n'allaient donc pas beaucoup mieux qu'avant la réforme. Les acquis de la civilisation citadine moderne n'atteignirent pas les petits villages, et les conditions de vie simples de la population rurales ne changèrent pas.

La garde de fer

À la fin des années 1920, le nationalisme se radicalise en Roumanie, en raison de la crise économique mondiale, du chômage, de la xénophobie et de la misère. La Légion de l'archange Michel fut fondée le 24 juillet 1927 par Corneliu Zelea Codreanu, et en mars 1930, la Garde de fer vit le jour, bras paramilitaire de la légion, et nom sous laquelle elle fut ensuite désignée. Outre le fascisme, elle propageait sa propre orthodoxie mysticiste, son message prônant un monde « plus juste » et « plus moral ». Effectivement, leur campagne se transforma rapidement en un combat agressif contre les opposants politiques et les « traîtres ».
Le 9 décembre 1933, la légion fut dissoute en raison de ses activités violentes. En 1937, de nouveau légale et autorisée en tant que parti, elle se présenta aux élections parlementaires roumaines ; elle obtint 15,5 % des voix, ce qui faisait d'elle le troisième parti. De fin juin à début septembre 1940, la légion prit pour la première fois part à un gouvernement roumain et l'organisation mit en place une dictature légionnaire nationale fasciste à partir du 4 septembre 1940, sous la direction de Horia Simas et du général Ion Antonescu.

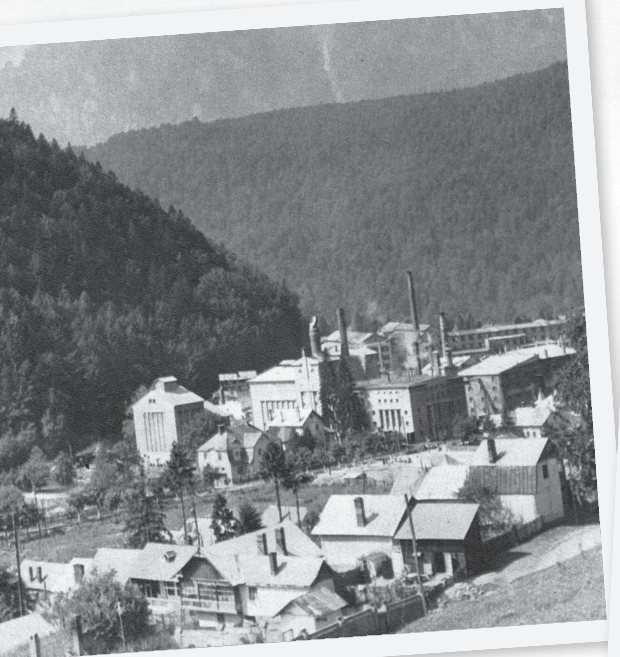


Idiome des Saxons de Transylvanie

L'idiome des Saxons de Transylvanie ressemble au francique mosellan et se rapproche du luxembourgeois et du francique ripuaire. Il contient des éléments dialectiques de Thuringe, de Haute-Saxe, de Lusace, de Silésie et de Haute-Prusse, ainsi que des éléments de bas-allemand et de moyen-haut-allemand. En raison de sa proximité au roumain et au hongrois, des éléments de ces langues ont également été intégrés. Ce dialecte présente des variantes régionales, et les différentes communautés saxonnes ont parfois des difficultés à se comprendre.
Le saxon transylvain est prédominant en langue orale dans les villes et à la campagne. Cependant, avec la Réforme, le nouveau haut-allemand luthérien se développa comme langue écrite des Saxons et dut être enseigné dans les écoles comme une langue étrangère. Au XIXe et au XXe siècle, une version édulcorée du dialecte transylvain apparut, bien plus proche de la prononciation et du vocabulaire de l'allemand standard. Les variantes de Hermannstadt et de Kronstadt, en particulier, étaient considérées comme modernes et citadines ; elles étaient parlées dans les cercles bourgeois et les classes éduquées de la population.

Quelques exemples du dialecte saxon de Schäßburg

Åchen	œuf
Båkkes	fournil
Dook	poupée
erferen	effrayer
fråft	ridicule
Gedremmer	monstre
Häffel	colline
int	un
jomern	gémir
kaptschullich	fou
Lefken	bien-aimé
Murschich	bourru
noppen	sommeiller
Owendämmes	dîner
Påtschen	chausson
recklich	cossu
Stiwwel	botte
Trud	sorcière
ugedon	habillé
verkellen	frapper
Wåk	grosse pierre
Zieker	panier





Noms en Transylvanie

NOMS ROUMAINS

Prénoms féminins : Andra, Blanduzia, Carmina, Cristina, Dana, Dorina, Elisaveta, Eliza, Flavia, Geta, Izabela, Leontina, Lidia, Livia, Marga, Mirela, Nicoleta, Octavia, Paulina, Rada, Roxana, Saveta, Sonia, Sorana, Teodora, Viviana, Xenia, Zoe

Prénoms masculins : Alexandru, Aurelian, Bartolomeu, Claudiu, Corneliu, Dacian, Dorian, Emilian, Flaviu, Gabriel, Ilarion, Ion, Iulian, Lazăr, Mihai, Nicolae, Octavian, Ovidiu, Petre, Remus, Silviu, Sorin, Tiberiu, Traian, Valeriu, Visarion, Vlad

Noms de famille : Arminescu, Bocovanu, Chesari, Cepănaru, Constantiniu, Drăgoescu, Dulugea, Elinescu, Găbălean, Gioară, Horiceanu, Ionescu, Iulincariu, Jovrea, Kreţulescu, Lovinescu, Moreanu, Năvăcean, Oleandră, Oşteanu, Rucăraş, Sebedeanu, Sgorcea, Sîndreştean, Surdulescu, Şivoi, Tamazlicaru, Teleanu, Tzara, Ţîştea, Udrescu, Uşvat, Vameşu, Voiculescu

NOMS DES SAXONS DE TRANSYLVANIE

Prénoms féminins : Adele, Agathe, Anna, Deli, Els, Frieda, Gerda, Grete, Hedwig, Magdalena, Margarete, Lisa, Lotte, Luise, Maja, Mohrt (Martha), Nieth (Agnetha), Katharina, Roswith, Sara, Therese, Trude, Urschel (Ursula), Pomona

Prénoms masculins : Adam, Ambrosi, Bartel, Berner, David, Eckardt, Eisert, Fabian, Gabriel, Georg, Hanek, Henning, Janesch, Johannis, Konrad, Leonhardt, Lorenz, Markus, Mathes, Paul, Peter, Reichhardt, Seiverth, Stefan, Thomas, Tobias, Urban, Wölfel

Noms de famille : Bachmann, Beer, Biegler, Birkner, Dörschlag, Dürr, Ellesch, Fauser, Groh, Gruffner, Haas, Hirscher, Jung, Kattner, Konnerth, Lech, Lochner, Molner, Mühlbacher, Novak, Nussbaumer, Poschner, Rieger, Riet, Schuller, Schwartz, Theckert, Wollmann, Zimmermann, Zultner

NOMS HONGROIS

Prénoms féminins : Ágnes, Anikó, Beáta, Csilla, Dóra, Elza, Emilia, Erzsébet, Eszter, Gizella, Gréta, Hilda, Ildikó, Ilona, Irma, Istvánka, Jolánka, Katinka, Lenke, Mária, Marika, Miléna, Móna, Orsolya, Rózsa, Szidi, Teréz, Tímea, Valéria, Verónika, Virág, Zelma, Zsófia, Zsuzsa

Prénoms masculins : András, Andor, Balázs, Baltazár, Bela, Csanád, Dezső, Elemér, Endre, Gábor, György, Henrik, Imre, János, Károly, László, Mátyás, Mihály, Miklós, Nándor, Ódor, Pál, Sándor, Sebestyén, Tamás, Tivadar, Viktor, Xávér, Zoltán, Zsigmond

Noms de famille : Ádok, Almásy, Bartok, Báthory, Bíró, Czukor, Darvasi, Duschek, Egyed, Fagyas, Faragó, Geszty, Halász, Horkay, Horváth, Jászay, Jendrassik, Kányádi, Kárpáti, Körösi, Lázár, Lékai, Lukács, Molnár, Moór, Németh, Orbán, Örkény, Panyik, Radó, Sarkadi, Soltesz, Szabados, Szondi, Tábori, Tamásy, Turán, Ungváry, Vajda, Vazul, Zagyva, Zsolt

Mouvement ouvrier

Avec l'arrivée de l'industrie au milieu du XIXe siècle, une classe ouvrière, dont les artisans se sentaient également proches, vit le jour en Transylvanie. Ils étaient ouverts aux idées socialistes et de démocratie sociale. À partir de 1846, des associations d'ouvriers furent créées, dans le but de se protéger en cas de maladie ou de décès. De ces associations germa un embryon d'engagement politique : en 1880, le parti général des travailleurs de Hongrie, et en 1890, le parti social-démocrate de Hongrie. Les ouvriers saxons étaient également représentés dans les congrès de fondation de ces partis. Vers 1900, des branches locales du parti socialiste de Hongrie virent le jour dans toute la Transylvanie et des syndicats furent fondés. S'ensuivirent des grèves répétées et les manifestations du premier mai. La première grève générale eut lieu en 1907 à Kronstadt et Hermannstadt. Le mouvement des ouvriers se renforça et les Saxons de Transylvanie fondèrent à leur tour leurs propres organisations. Pendant la période d'après-guerre très difficile, les premiers journaux allemands transylvains de la sociale démocratie parurent : *Der Volkswille* (volonté du peuple) (1918-1919) à Bistritz et *Der Kampf* (le combat) (1920-1924), organes du parti social-démocrate de Transylvanie et du Banat, à Hermannstadt.

Variante radicale des partis sociaux-démocrates, le parti communiste roumain fut fondé le 8 mai 1921, comme branche de l'Internationale communiste. Les adeptes des partis communistes servaient d'agitateurs au sein des syndicats et organisations des

villages et des villes, ainsi que dans les entreprises et les usines. En 1924, le parti communiste roumain fut interdit et entra dans la clandestinité, sans pour autant perdre ses sympathisants, également présents en Transylvanie ; le recrutement ne se faisait d'ailleurs pas uniquement parmi les Roumains, mais aussi parmi les Hongrois et les Allemands. Dans la lutte des classes communiste, l'aspect nationaliste arrivait après le dénominateur commun du travail ouvrier, mais le combat contre le fascisme international fut intégré plus tard. La fin justifiait souvent les moyens, parfois avec violence, au cours des grèves et débrayages.

Politique intérieure et extérieure

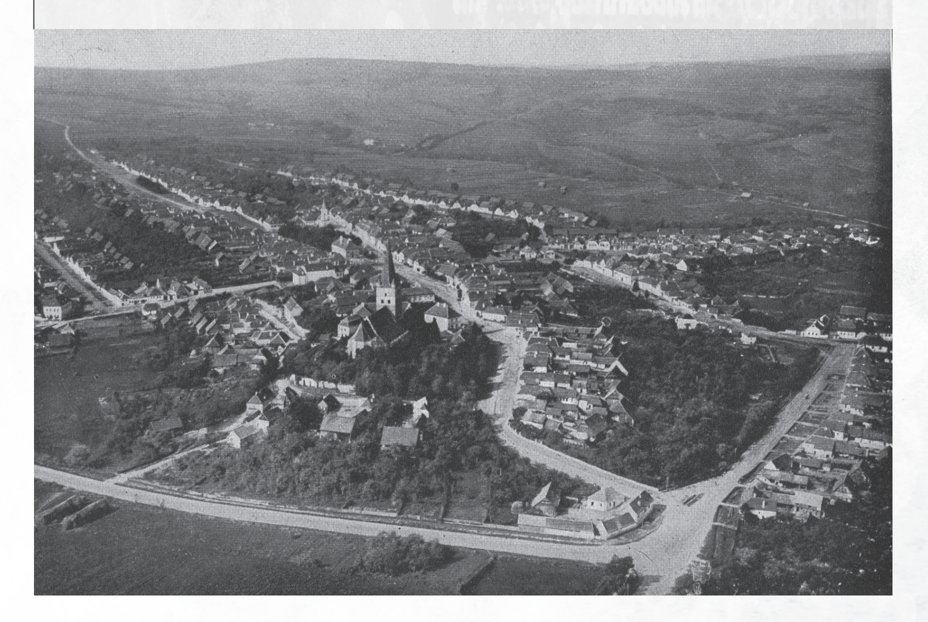
La priorité absolue de la politique extérieure roumaine était, après le rattachement de la Transylvanie, l'intégrité territoriale de la Grande Roumanie. En effet, la Hongrie ne cachait pas son intention de sortir de son isolement politique par une révision du traité de Trianon. Les ambitions de ce pays meurtri et réduit à peau de chagrin ne représentaient pour le moment pas un grand danger, mais la Roumanie déploya une énergie importante pour consolider ses frontières et légitimer son espace.

Au niveau de la politique intérieure, les années 1920 furent marquées par le combat entre deux positions. Le parti national roumain, fondé en 1881 représentait les intérêts des Roumains en Autriche-Hongrie et s'élevait contre la centralisation du gouvernement hongrois et la politique de magyarisation. Après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, ce parti dirigé par Iuliu Maniu devint le plus puissant de Transylvanie, prônant son autonomie dans la Grande Roumanie. Il était opposé au parti libéral national conservateur de Bucarest, un parti centralisé du Vieux Royaume, qui avait scellé une alliance avec l'entente en 1916 sous Ion I. C. Brătianu. Ce dernier prit la tête du gouvernement en mars 1920 et fit entrer une nouvelle constitution centralisée en vigueur en 1923. Pour renforcer leur position, le parti national roumain décida, en 1926, de fusionner avec le parti national paysan. Lors des élections de cette année-là, le parti, mené par Iuliu Maniu, fit son entrée au parlement, ce qui fut cependant refusé par le roi Ferdinand. Après la mort du roi et d'Ion I. C. Brătianu, le parti parvint au pouvoir et y resta jusqu'en 1933, à quelques interruptions près. Néanmoins, il ne réussit pas à améliorer la représentativité des intérêts transylvains.

Mariage saxon en Transylvanie

Trois jours avant le mariage, auquel il n'était pas rare que l'ensemble du village soit convié, les provisions étaient apportées dans la maison du couple, où les mères des futurs mariés préparaient les plats à l'aide de nombreuses aides. La maison était décorée de tissus, banderoles, drapeaux, guirlandes de coquilles d'œufs, ou encore de têtes et pieds de volailles cloués. La veille du mariage se déroulait le « Kechowent » (soirée des cuisinières) pour les aides, ainsi que l'enterrement de vie de garçon et de jeune fille des mariés avec leurs amis.

Le jour du mariage, la famille du marié se rendait devant la maison de la mariée et son porte-parole commençait un échange ritualisé, l'exhortant à sortir. La mariée prenait congé de ses parents et de ses amies selon une formule consacrée et recevait une quenouille décorée de pommes, de noix et de paillettes d'or. Ils se rendaient ensuite en procession à l'église. Après la bénédiction nuptiale, ils retournaient à la maison de la mariée où les cuisinières bloquaient tout d'abord le passage et lançaient du sel, des graines ou de l'eau sur les arrivants. Selon un cérémonial bien défini, les convives offraient au couple leurs cadeaux, et après une prière commune, le repas pouvait commencer. Il durait plusieurs heures et les plats d'un menu traditionnel se succédaient. La soirée était passée à danser et à rire. À minuit, le couple était marié et les convives continuaient de danser jusqu'au matin. Les dons du matin au couple comprenaient une chemise tricotée, une paire de bottes et un foulard pour le marié, et un foulard et des rubans pour la mariée. Le deuxième jour du mariage, on mangeait, on dansait et on buvait ; la jeune mariée recevait la confirmation à l'église. Le troisième jour, on finissait les restes et le rangement commençait. Il était temps pour le jeune couple de commencer leur vie.



La théorie de l'origine dace

La Hongrie et la Roumanie tentent d'expliquer l'ethnogenèse de la population roumaine de Transylvanie par deux théories. Selon la théorie de migration de Robert Roesler (1871), les Roumains migrèrent depuis les Balkans pendant le Haut Moyen-Âge, et donc bien après l'arrivée de la Hongrie en Transylvanie. Selon cette thèse, le peuple dace de la région ne survécut pas à la conquête du pays par les Romains alors que la population roumaine de la province de Dacie fut évacuée lors du retrait des Romains. Dans la politique et historiographie hongroises, cette variante trouve un écho, car les Daces et les Romains n'étaient plus là lorsque la Hongrie fonda son empire pendant le Bas Moyen-Âge sur le territoire de l'ancienne Dacie. Les Roumains qui immigrèrent plus tard ne peuvent donc pas revendiquer de territoire d'origine en Transylvanie, et le rattachement de cette partie du pays à la Roumanie est donc sujet à caution du point de vue hongrois.

Face à cette théorie, on trouve celle de l'origine dace, défendue depuis le XVIII[e] siècle par l'école transylvaine roumaine (Școala Ardeleană). Selon elle, la population actuelle de Roumains en Transylvanie remonte à l'assimilation des habitants du royaume des Daces aux conquérants romains dans la province de Dacie. Cette population se retrancha dans les montagnes face aux attaques des Goths, des Gépides et des Avars,

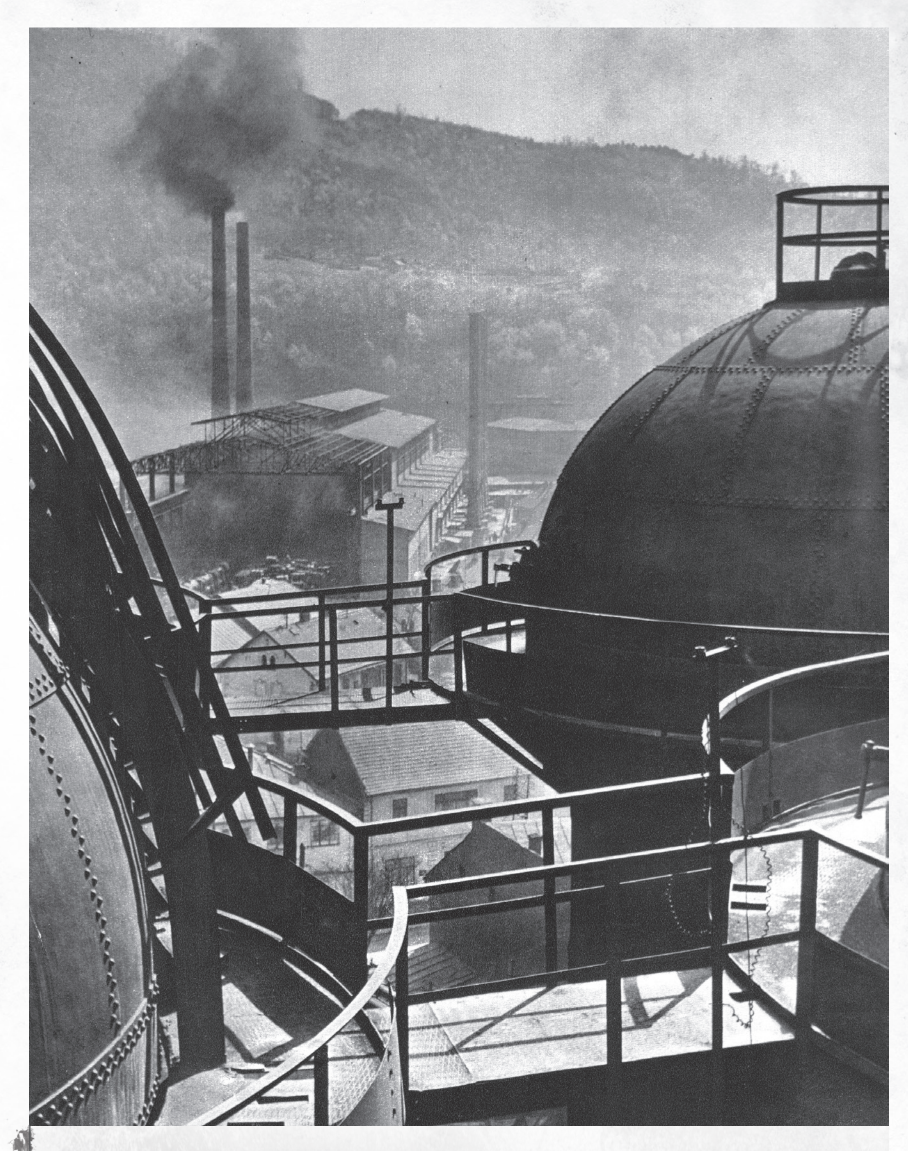
y survécut un temps puis revint. Cette théorie fut appliquée avec zèle après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie pour conférer une continuité historique à cette revendication territoriale. En effet, selon la logique roumaine, cette théorie fait des Roumains les habitants d'origine de la Transylvanie et des Hongrois des immigrés aux revendications subsidiaires.

Des arguments peuvent appuyer les deux théories et la vérité se situe vraisemblablement quelque part entre les deux. Dans les années 1920, faire la part des choses n'était pas l'affaire de l'intelligentsia roumaine nationale bien intentionnée, avec des auteurs comme Liviu Rebreanu et Ion Agîrbiceanu qui échangeait sur ce thème dans des journaux culturels tels que *Gândirea* (pensée), orthodoxe-mysticiste et plus tard fasciste. Ils évoquaient dans leurs ouvrages le monde idyllique des villages et du peuple simple ou les dépeignaient en guerre contre l'oppresseur hongrois. Dans les universités, des archéologues, historiens, linguistes et folkloristes tentaient de prouver la thèse de l'origine dace ; l'étude de l'ethnologie et du folklore était en vogue.

Industrie

Après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, les mines, les exploitations de gaz naturel et les usines de production furent améliorées dans le cadre de la reconstruction et de la modernisation, afin d'exploiter de manière plus efficace les ressources naturelles du sol comme l'or, l'argent, le tellure, le plomb, le cuivre, le zinc, le molybdène, le bismuth, le charbon et le fer. De nouvelles entreprises s'installèrent également grâce à l'apport de capitaux étrangers. Les Saxons de Transylvanie se distinguèrent comme des moteurs de la modernisation en fondant et dirigeant des entreprises, tout en s'arc-boutant contre les chicaneries économiques liées à la roumanisation.

Après la première Guerre mondiale, outre la culture des aliments pour les humains et les animaux, l'agriculture pour l'industrie prit de l'importance : la chicorée fut utilisée en remplacement du café et la menthe fut cultivée pour la production de dentifrice. À Hermannstadt, une féculerie fut construite, et dans presque toutes les villes de grande taille, on trouvait des boucheries, des brasseries, des moulins, des distilleries et des scieries. Sur le plan local, la Transylvanie était bien plus développée au niveau de l'urbanisation, de l'infrastructure, de la technologie et des moyens de production, mais malgré ces progrès, le pays restait en retard par rapport au reste de l'Europe.



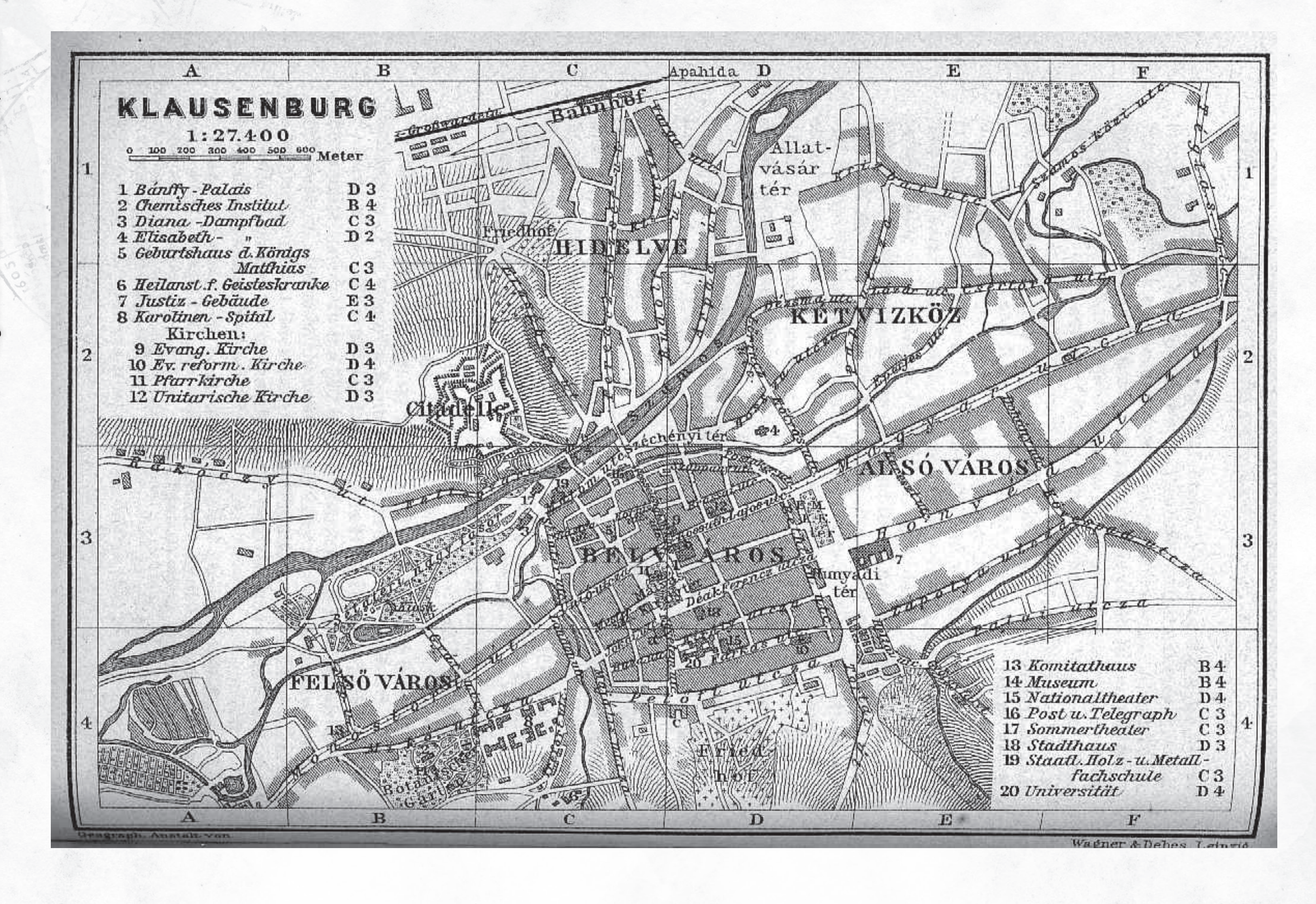
Hermann Julius Oberth

Père transylvain de l'astronautique

Hermann Julius Oberth naquit le 25 juillet 1894 à Hermannstadt. Fils du médecin Dr Julius Oberth, il se prit d'enthousiasme dans sa jeunesse pour les romans de Jules Verne et le thème de l'apesanteur. Pendant ses études de médecine à Munich, il suivit également des cours magistraux à l'école polytechnique.

Après la Première Guerre mondiale, que Hermann passa comme sergent-chef sanitaire à Schäßburg après une blessure, il poursuivit ses études de médecine à Budapest, avant de changer pour un cursus de physique à Klausenburg en 1919, après être lui-même tombé gravement malade. Ses études le conduisirent à Munich, Göttingen et Heidelberg. Son sujet de doctorat concernant les fusées et les planètes fut refusé à Heidelberg en 1922. Il le présenta comme mémoire à Klausenburg et le publia en 1923. Il y décrit une fusée esquissée en 1917, ainsi que les bases de la fuséologie et des vols spatiaux, avec des plans de fusées. Hermann fut membre de l'association pour les vols dans l'espace fondée en 1927.

En 1928-1929, il servit de conseiller scientifique pour le film de Fritz Lang *La Femme sur la lune*, et présenta en 1929 le moteur à propulsion ionique qu'il avait développé pour permettre les vols dans l'espace. Dans les années 1920 et jusqu'en 1938, les investigateurs pourront rencontrer ce visionnaire au lycée de Mediasch, où il enseigne les mathématiques et la physique. Il entretient des contacts avec les pionniers de l'astronautique en dehors de son travail. En 1938, Hermann fut appelé à l'université de Vienne, puis travailla à Dresde et Peenemünde où il participa également au développement des fusées V2. Après la Seconde Guerre mondiale, il voyagea en Suisse, en Italie, en Allemagne et aux États-Unis, où il travailla sur différents projets de fusées. Pendant un temps, il s'intéressa à la vie extraterrestre et aux ovnis. Il mourut le 28 décembre 1989 à Nuremberg.



Les juifs en Transylvanie

La première communauté juive en Transylvanie fut fondée vers 1627 à Karlsburg par des juifs séfarades. Sous le prince Gabriel Bethlen, ils reçurent la liberté de religion, d'habitation et de commerce, les souverains profitant des impôts et des taxes découlant du commerce des tapis et des épices, ainsi que des connaissances en turc des voyageurs, qui travaillaient comme scribes ou traducteurs. Peu à peu, des juifs polonais, moldaves, hongrois, moraves et croates arrivèrent, mais les séfarades les supplantèrent.

Les communautés juives se développèrent dans d'autres villages et villes, mais dans les localités saxonnes transylvaines, les juifs ne pouvaient pratiquer que des activités artisanales non organisées en corporations : horlogers, graveurs, confectionneurs de pipes, peintres, aiguiseurs ou encore marchands de friperie. Les juifs étaient de temps à autres engagés comme tenanciers ou gestionnaires de biens hongrois. Après la naissance de l'Autriche-Hongrie, la foi juive fut reconnue comme religion au même titre que les autres, ce qui entraîna un bref âge d'or pour les juifs. Après la première Guerre mondiale, ils subirent également la roumanisation, tout comme les Hongrois et les Allemands de Roumanie, puis vers la fin des années 1920, un antisémitisme croissant.

Religions en Transylvanie

Saxons de Transylvanie : luthériens-évangélistes depuis la Réforme de Johannes Honterus au XVIe siècle.

Hongrois : catholiques mais également calvinistes-évangélistes, unitaristes-évangélistes et luthériens-évangélistes depuis la Réforme en Transylvanie.

Sicules : catholiques, calvinistes-évangélistes, unitaristes-évangélistes.

Roumains : grecs-orthodoxes ou grecs-catholiques.

Météorologie en Transylvanie

En décembre 1850, Ludwig Reissenberger créa à Hermannstadt la première station météorologique et devint ainsi le fondateur de la météorologie moderne en Transylvanie. Les données de Hermannstadt étaient envoyées tous les jours par télégramme à Vienne, à l'institut météorologique hongrois de Budapest à partir de 1870, ainsi qu'à Hambourg, Petersburg et Sofia. En 1875, une station météorologique fut construite à Marienburg, puis une autre à Brenndorf ; le temps fut documenté à Kronstadt à partir de 1883 et la ville eut sa propre station en 1912.

Créatures de légende en Transylvanie et en Roumanie

Căpcăun (roumain)

Le Căpcăun est un monstre qui enlève les enfants et les jeunes filles (mais aussi volontiers les princesses) pour les manger. Surmonté d'une tête de chien, il peut être représenté avec quatre yeux, l'une des paires éventuellement sur sa nuque. Il dispose parfois aussi de quatre pattes, mais le reste de son corps est humanoïde.

Feurige Männer (allemand)

Les hommes enflammés vivent cachés dans les montagnes. Ils ne sortent que lorsque le soleil se couche et on peut parfois les voir danser sur les crêtes. Si on les taquine et qu'on les appelle, ils se précipitent dans la vallée. Ils ne peuvent pas entrer dans les maisons, qui offrent donc une bonne protection, mais ils frappent à la porte et laissent derrière eux une marque de brûlure.

Iele (roumain)

Les Iele sont des fées ou des elfes qui vivent dans l'air, dans les forêts, dans des cavernes, sur des montagnes reculées, dans les marais, dans les sources ou aux croisées des chemins. Elles apparaissent souvent à la lumière de la lune et dansent nues au bord des rivières et des sources, sur les feux de camp abandon-

Louise Gottschling

Pionnière scientifique transylvaine

Louise Gottschling, fille de l'instituteur, météorologue et expert agraire Adolf Gottschling, naquit le 1er septembre 1873 à Hermannstadt. Adolf Gottschling reprit en 1878 la direction de la station météorologique de Hermannstadt, succédant à Ludwig Reissenberger, et resta à sa tête jusqu'à sa mort en 1918. Louise Gottschling alla à l'école de Hermannstadt, devint institutrice et trouva en 1900 une place à l'école des filles de la ville. Après la mort de son père, elle prit bénévolement la direction de la station météorologique, jusqu'à son embauche officielle par l'État roumain en 1920. À partir de 1921, la station fut soumise aux ordres directs de l'institut météorologique de Bucarest, auquel Luise Gottschling rapportait tous les 1er, 11 et 21 de chaque mois les données météorologiques. Luise Gottschling publiait les données quotidiennes et mensuelles dans le *Quotidien transylvain* et s'efforçait de les rendre exploitables pour l'agriculture et l'industrie. En 1938, son gros ouvrage de recherche parut sous le titre *Résultat des observations météorologiques à Hermannstadt sur la période 1851-1925*, dans lequel elle intégra les travaux de Ludwig Reissenberger et de son père. Louise Gottschling entreprit deux voyages de recherche, l'un à Jérusalem, l'autre à Spitzbergen ; elle resta célibataire et dirigea la station jusqu'en 1947, année où elle arrêta ses travaux scientifiques. Elle décéda en 1954, à l'âge de 81 ans.



nés ou au niveau des carrefours. Elles possèdent des pouvoirs magiques et séduisent volontiers les hommes. Leurs danses nocturnes laissent le sol noir et carbonisé, les feuilles des arbres environnants sont brûlées et lorsque l'herbe repousse, elle prend une teinte vert-noir et des champignons que les animaux ne veulent pas manger recouvrent la zone. Les Iele ne sont pas foncièrement mauvaises, elles peuvent choisir de faire le bien ou le mal. Elles peuvent ensorceler leurs victimes grâce à leur chant et les conduire dans le monde des fées ou dans l'autre monde (peut-être même dans les Contrées du rêve). Selon les croyances roumaines, l'ail et l'armoise, ainsi qu'un crâne de cheval devant la maison et l'exécution enthousiaste de la danse populaire Căluşari sont efficaces contre ces créatures.

Muma Pădurii (roumain) / Boszorkany (hongrois)

Muma Pădurii est la « mère de la forêt », une vieillarde horriblement laide et malfaisante qui vit dans une hutte sombre et inquiétante dans les profondeurs des bois. Elle peut changer d'apparence à loisir et enlève les petits enfants qu'elle force à travailler dans sa maison. Il est dit qu'elle les cuisine parfois dans un gros chaudron pour les manger.

Pricolici (roumain) / Prikulitsch (allemand)

Un Pricolici est un loup-garou ou un vampire à l'apparence d'un loup-garou. Il ressemble à un loup ou à un gros chien, mais on peut encore déceler les traits de l'humain qu'il a été. On dit souvent que les hommes méchants et violents reviennent après leur mort sous la forme d'un Pricolici, pour nuire à leur famille ou à leur mère. D'autres sources indiquent que les Pricolici sont des loups garous de leur vivant et qu'ils reviennent après leur mort sous forme de vampire.

Samca

Samca est un esprit malin particulièrement laid. La plupart du temps, elle apparaît sous la forme d'une femme nue aux cheveux qui pendent jusqu'au sol et à la poitrine desséchée. Ses petits yeux sont aussi lumineux que des étoiles et ses mains de fer sont dotées d'ongles pointus de la taille d'une aiguille à tricoter. Elle possède une langue de feu qui sort d'une grande bouche déformée par un rictus. Cette créature apparaît lors de la pleine lune aux petits enfants, qui tombent malades suite à la peur qu'elle leur a inspirée. Elle apparaît également aux femmes en couches qui en meurent d'effroi. Samca peut prendre la forme d'un puissant cochon poilu, d'un chien aux dents effroyables, d'un chat sans poils aux yeux exorbités, d'une grue aux yeux sanguinolents ou d'une grosse araignée noire. Pour la bannir, il faut écrire ses dix-neuf noms sur les murs de la maison : Vestitia, Navadaraia, Valnomia, Sina, Nicosda, Avezuha, Scorcoila, Tiha, Miha, Grompa, Slalo, Necauza, Hatavu, Hulila, Huva, Ghiana, Gluviana, Prava et Samca.

Strigoi

Dans l'imaginaire roumain, il existe deux types de Strigoi : les strigoi viu, vivants, et les strigoi mort, morts ou morts-vivants. Les Strigoi vivants sont des sorcières ou des sorciers qui se transforment en animaux ou peuvent devenir invisibles. Ils volent le blé et le lait des paysans, font mourir les humains et le bétail, déclenchent la sécheresse ou la grêle, ou aspirent la force vitale des gens en se nourrissant de leur sang. Dans certaines histoires, il existe également des Strigoi vivants qui ne sont pas conscients de leur état. Les Strigoi morts ou morts-vivants sont des créatures démoniaques qui se relèvent de leur tombe et reviennent dans leur famille. Ils mendient à manger, volent le bétail, transmettent des maladies et affaiblissent leur famille jusqu'à la mort (parfois en leur aspirant le sang du cœur). Le Strigoi poursuit ensuite son chemin et se repaît des personnes qu'il croise sur sa route.

Le septième enfant d'une série de filles ou de garçons, roux, qui mène une vie dissolue ou qui doit payer pour les péchés de sa mère devient un Strigoi vivant ou mort-vivant.

Celui qui meurt célibataire, rompt un serment, se suicide ou est maudit par une sorcière, peut devenir un Strigoi mort-vivant. Pour éviter le retour du mort, le tombeau est cloué ou le mort se voit planter un pieu dans la poitrine ; une autre méthode consiste à placer le corps sur le ventre.

Vâlvă

La Vâlvă est un esprit féminin qui parcourt les collines la nuit. Il existe deux sortes de Vâlve, les Vâlve Albe (blanches) bénéfiques et les Vâlve Negre (noires) maléfiques. Elles apparaissent d'ordinaire sous forme humaine mais aussi de chat ou d'ombre. Elles sont responsables de divers lieux et éléments comme l'eau, les céréales, les mines, les forêts, les maladies, les châteaux ou ruines et même l'argent.

Politique de roumanisation

Bien que les libertés nationales aient été prévues dans la décision d'union de Karlsburg pour les « nationalités cohabitantes » et que la Roumanie se soit engagée en 1919 dans son « Traité de protection des minorités » à veiller aux droits des minorités, elle s'efforça d'étendre la roumanisation sur son territoire. La constitution de 1923, renforçant officiellement les droits des minorités, n'y changea rien. Les « cohabitants » purent s'en rendre compte : les Hongrois et les Allemands subissaient des préjudices économiques et sociaux. La conversion de la couronne hongroise en leu roumain était de 2 pour 1 (1 leu (lei au pluriel) = 100 bani ; salaire d'un ouvrier du pétrole en 1925 : 60-80 lei/jour, salaire d'un ouvrier dans la métallurgie en 1925 : 25-35 lei ; prix d'un costume 6 000 lei).
Dans le cadre de la réforme agraire de 1921, les propriétaires fonciers hongrois et allemands, ainsi que les églises hongroises et saxonnes transylvaines perdirent une grande partie de leurs terrains.

Le traité de protection des minorités de 1919

Dans le traité de protection des minorités de 1919, la Roumanie s'engageait à reconnaître les dispositions suivantes comme loi fondamentale :

- Protection de la vie et de la liberté de tous les habitants du pays sans regard à la naissance, la langue, l'appartenance à un peuple ou à une religion
- Droits égaux pour toutes les personnes qui vivent sur le sol roumain lors de l'entrée en vigueur du traité
- Utilisation non limitée de la langue maternelle dans la vie privée, économique, politique et religieuse, ainsi que pour les rassemblements publics et les publications.
- Droit de fonder des écoles et autres institutions religieuses et sociales dans leur langue maternelle
- Libre pratique de la religion
- Autonomie pour les Saxons et les Sicules sur les questions relatives à l'école et aux églises
- Reconnaissance des juifs comme citoyens roumains
- Garantie de la Société des Nations pour les dispositions susmentionnées

À partir de 1921, la langue de négociation au tribunal était le roumain, et à partir de 1925, les panneaux des rues et des villes hongroises furent remplacés par la variante roumaine. Dans les écoles, les cours d'histoire, de géographie et de civilisation furent dispensés en roumain. Le baccalauréat ne pouvait être obtenu qu'en langue roumaine et l'accès à l'université était ainsi régulé.
Les minorités étaient écartées de l'administration, de la poste, des chemins de fer et de la justice, par mutations ou promotions omises, ou encore remerciées au profit des Roumains (tout spécialement dans l'administration culturelle hongroise). Lorsque ces personnes tentaient de s'en sortir dans l'économie, ils devaient des taxes et impôts spéciaux, et faisaient face à des obstacles pour obtenir des crédits par exemple. Les minorités se tournaient en vain vers la Société des nations et les Églises internationales. Mêmes les partis fondés pour les représenter restaient en général sans influence décisive sur le cours de la politique.

Rapports roumano-roumains

La nouvelle domination roumaine offrait des avantages économiques et culturels importants aux Roumains de Transylvanie. Leur degré d'alphabétisation augmenta, et bien que la majorité de la population n'aille en général pas plus loin que les quatre classes de l'école populaire, les portes de l'éducation supérieure leur étaient bien plus ouvertes qu'avant. L'offre de cours des écoles publiques s'étendit et dès 1921, le roumain devint la langue d'enseignement à l'université de Cluj. De nouvelles grandes écoles virent le jour et la première génération d'une classe éduquée roumaine se développa, non plus constituée uniquement d'instituteurs et d'ecclésiastiques, mais aussi de diplômés de différents domaines.
Cependant, dans les relations entre Roumains, un conflit potentiel grandissait. En effet, les postes vacants de l'administration transylvaine étaient attribués à la population du Vieux Royaume et non aux Roumains de Transylvanie, ce qui fit monter la grogne. La religion donnait également matière à controverse ; alors que l'orthodoxie régnait en maître dans le Vieux Royaume, les rites grecs-catholiques et grecs-orthodoxes se côtoyaient parmi les Roumains de Transylvanie. Les différences culturelles ressortaient également dans les traditions quotidiennes et la manière de vivre, dans la politique et dans l'économie. Enfin, il y avait la question de l'autonomie et de la centralisation. Les Roumains demandaient, en raison de leur histoire, une certaine autonomie dans ce nouveau pays, ce que Bucarest ne voyait pas particulièrement d'un bon œil.

Structure de la population

Bien que la population citadine croisse dans l'ensemble depuis les années 1910, 82,7 % de la population transylvaine vit en 1930 dans des villages ne dépassant pas les 2000 personnes. 17,3 % seulement vit en ville ; leur nombre officiel s'élève à 49 mais 6 seulement comptent plus de 50 000 habitants.







Les villages étaient conçus pour être autonomes, le niveau de vie était faible et la population rurale était principalement constituée de paysans et de domestiques, ainsi que quelques prêtres, instituteurs et artisans. Les paysans approvisionnaient les centres des villes, où vivaient les artisans, commerçants et employés bourgeois, une petite classe cultivée, et en fonction de la situation géographique de la ville, un milieu industriel et ouvrier.

Transport

La première usine automobile transylvaine fut mise en service à Arad en 1909. Les routes étaient cependant dans un état déplorable, comparé au reste de l'Europe. Les anciennes routes du royaume étaient néanmoins très prometteuses ; on les devait à l'administration des Habsbourg, du temps de la double monarchie, car l'empereur autrichien voyait un certain intérêt à pouvoir envoyer rapidement son armée si besoin. Le train desservit la Transylvanie via la Hongrie à partir de 1857. La voie depuis Szegedin se terminait dans un premier temps à Temesvár. En décembre 1868, une liaison fut établie entre Arad et Karlsburg, avec, à partir de 1870, une bifurcation vers Simeria-Petroschen. En 1871, Neumarkt am Mieresch fut reliée à Karlsburg. À partir de 1872, Schäßburg et Hermannstadt étaient également raccordées au réseau ferré, puis suivit Kronstadt en 1873. La ligne Kronstadt-Bucarest fut inaugurée en 1878 et passait par le col Predeal. Un chemin de fer à voie étroite fut mis en place entre Agnetheln et Schäßburg en 1889 et entre Agnetheln et Hermannstadt en 1910. Depuis Hermannstadt, il était également possible de se rendre à Făgăraș à partir de 1882 et à Mühlbach et Râmnicu Vâlcea à partir de 1897. Après le rattachement de la Transylvanie à la Roumanie, le chemin de fer hongrois fut acquis par l'État roumain. Ce n'est qu'en 1945 que des extensions de voie importantes furent entreprises. En 1938, le réseau ferré de Transylvanie atteignait les 5468 kilomètres.

Celui qui veut se rendre en Transylvanie depuis l'Europe de l'ouest dans les années 1920 peut prendre le Simplon Orient Express de Paris à Timișoara, qui passe par Milan, Trieste et Zagreb, puis les trains régionaux. À partir de 1921, une ligne de l'Orient Express reliait Paris à Bucarest, en passant par Stuttgart, Munich, Vienne, Budapest, Arad, Târgu Mureș et Brașov. Le Suisse-Arlberg-Vienne-Express circulait à partir de 1924 entre Paris et Bucarest via Zurich, Innsbruck, Salzbourg, Vienne, Budapest, Oradea, Cluj, Târgu Mureș et Brașov. Les wagons de l'Orient Express partaient également, à partir de 1921, de Cologne, Francfort sur le Main et Nuremberg, vers Budapest et Bucarest. Ce n'est cependant qu'en 1925 qu'une liaison régulière fut mise en place. Les investigateurs en provenance de Prague ou Berlin n'ont pas de chance, car ces villes ne seront reliées à ce réseau qu'en 1930.

Il n'est pas possible d'arriver en avion dans les années 1920, car le premier aéroport digne de ce nom fut construit en 1938 à Moșnita Veche, près de Timișoara.

Transylvanisme et culture hongroise en Transylvanie

Dans les années 1920, la culture et l'art hongrois en Transylvanie se concentraient presque exclusivement sur la situation du pays et les questions de nationalité en lien avec le nouvel État roumain. Des personnalités telles que le politique, architecte et auteur Károly Kós, l'auteur et traducteur Aladár Kuncz, le poète Sándor Reményik, l'écrivain et dramaturge János Kemény et le politique et écrivain Miklós Bánffy agitaient la vie culturelle hongroise. Parmi les intellectuels magyars restant en Transylvanie, l'idée de « transylvanisme » se propagea, la réconciliation des peuples, dans laquelle la Hongrie devait prendre un rôle de médiateur particulier.



Un contact avec les auteurs allemands et roumains fut alors recherché, ce qui conduisit parfois à des collaborations très productives ; cependant, dans la grande majorité des cas, cela ne les rapprocha pas pour autant. Dans les années 1920, quelques journaux et magazines culturels hongrois luttaient contre la censure roumaine. Plusieurs éditions parurent : le journal *Pásztortűz* (feu pastoral) à partir de 1921, le mensuel marxiste *Korunk* (notre temps) à partir de 1926 et *Erdélyi Helikon* (Hélicon transylvain) en 1928, le tout sous la direction de Miklos Bánffy qui soutenait les activités de l'organisation culturelle Erdélyi Szépmíves Céh (corporation transylvaine des beaux-arts).

Tziganes

Les Tziganes de Transylvanie appartiennent au groupe des Roms ; ils parlent un dialecte valaque du nom de roman, intégrant de nombreux mots roumains, hongrois et saxons. Les premières tentatives de sédentarisation de cette population nomade furent entreprises par l'impératrice Marie-Thérèse (1761, 1767) et l'empereur Joseph II (1783), qui les nommèrent « nouveaux paysans » par décret et les forcèrent à cultiver. Malgré le renforcement progressif des interdictions de nomadisme et la confiscation de leurs enfants pour les éduquer, ces mesures ne furent pas une grande réussite. Une sédentarisation partielle se fit, et des dénommées Ziganies se formèrent en marge des localités ou hors des villes.
Nomades ou sédentaires, les Tziganes restaient pour la population citadine transylvaine des trouble-fêtes potentiellement criminels. On requérait leurs services en tant que forgerons, armuriers, serruriers, palefreniers, rétameurs, fabricants de peignes ou de cribles en métal et montreurs d'ours. Les fanfares tziganes jouaient de la musique pendant les mariages saxons, les Tziganes travaillaient comme équarrisseurs ou dans les mines d'or, balayaient les routes, se vendaient à la journée ou se proposaient pour attraper les chiens errants ; on pouvait les voir mendier dans les rues ou faire du colportage, et les femmes étaient souvent diseuses de bonne aventure ou vendaient des herbes, des champignons et des baies. Pour autant, cela ne signifiait pas qu'on leur accordait confiance ; pour éviter les vols potentiels, aucun Tzigane ne devait se trouver dans les villages des Saxons de Transylvanie pendant les processions du dimanche.

Union des Allemands en Roumanie

Les Saxons de Transylvanie étaient les plus nombreux dans les années 1920 mais ne constituaient pas la seule minorité allemande du nouveau pays roumain. On comptait entre autres les groupes Souabes de Satu Mare, les Souabes du Banat, les Allemands du Banat, les Landlers de Transylvanie et les Allemands de la Bucovine, avec leur propre histoire, identité, zone d'implantation et dialecte. Après 1919, les Saxons de Transylvanie se rallièrent aux autres minorités pour former un groupe d'Allemands roumains qui s'organisa en Union des Allemands en Roumanie, confédération des conseils populaires allemands. L'union envoyait des représentants au parlement roumain et se battait avec un succès tout relatif pour l'égalité des droits de la population allemande, l'utilisation de la langue allemande dans le cadre administratif, juridique et éducatif, ainsi que l'autogestion de l'Église. Rudolf Brandsch fut son président de 1919 à 1931.

Le comte Miklós Bánffy von Losoncz

Un noble hongrois en Transylvanie

Le comte Miklós Bánffy naquit le 30 décembre 1873 à Kolozsvár, dans le royaume de Hongrie, d'une famille de nobles hongrois. Le siège de la famille, le château Bánffy, se situait à Bonțida, en Transylvanie. Jusqu'en 1909, ce juriste de formation fut préfet du comitat de Klausenburg, et de 1913 à 1918, intendant du théâtre national hongrois. Après le traité de Trianon, il travailla comme ministre des Affaires étrangères hongroises depuis Budapest, sur une révision du rattachement de la Transylvanie à la Roumanie. Pour ne pas perdre sa propriété, qui se trouvait à présent dans la Grande Roumanie, il dut y emménager en 1926 et prendre la nationalité roumaine. À partir de 1928, il travailla comme rédacteur en chef du magazine littéraire *Erdélyi Helikon*. Dans sa trilogie *Transylvanian Tale* ou *The Writing on the Wall*, paru entre 1934 et 1940, il dépeint la Hongrie d'avant-guerre comme une nation en déclin, commandée par une aristocratie au manque total de vision à long terme. Les investigateurs pourront recueillir leurs informations à la source, s'ils le rencontrent chez lui ou à Cluj. Après la conquête de la Transylvanie par les troupes soviétiques en 1944, il resta à Bonțida jusqu'à être exproprié en 1949. Il fuit alors en Hongrie et décéda à Budapest le 6 juin 1950.





Aperçu des villes et localités en Transylvanie

Roumain	Allemand	Hongrois
Alba Iulia	Karlsburg	Gyulafehérvár
Agnita	Agnetheln	Szentágota
Băile Tuşnad	Bad Tuschnad	Tusnádfürdő
Bazna	Baaßen	Bázna
Bistrița	Bistritz	Beszterce
Blaj	Blasendorf	Balázsfalva
Bod	Brenndorf	Botfalu
Bonțida	Bonisbruck	Bonchida
Brașov	Kronstadt	Brassó
Cluj	Klausenburg	Kolozsvár
Codlea	Zeiden	Feketehalom
Făgăraș	Fogarasch	Fogaras
Feldioara	Marienburg	Földvár
Ghețari	?	Gyeszár
Hațeg	Hatzeg	Hátszeg
Mediaș	Mediasch	Medgyes
Miercurea Ciuc	Szeklerburg	Csíkszereda
Ocna Mureș	Miereschhall	Marosújvár
Ocna Sibiului	Salzburg	Vízakna
Oradea	Großwardein	Nagyvárad
Petroșani	Petroschen	Petrozsény
Reghin	Sächsisch-Regen	Szászrégen
Sadu	Zoodt	Cód
Sângeorz-Băi	Sankt Georgen	Oláhszentgyörgy
Sarmizegetusa (Grădiște)	Burgort	Várhely
Sebeș	Mühlbach	Szászsebes
Sfântu Gheorghe	Sankt Georgen	Sepsiszentgyörgy
Sibiu	Hermannstadt	Nagyszeben
Sighișoara	Schäßburg	Segesvár
Simeria	Fischdorf/Pischk	Piskitelep
Sovata	?	Szováta
Tălmaciu	Talmesch	Nagytalmács
Târgu Mureș	Neumarkt am Mieresch	Marosvásárhely
Telciu	Teltsch	Telcs
Timișoara	Temeswar	Temesvár
Turda	Thorenburg	Torda
Turia	?	Torja

Les villes

Les grands centres urbains du bassin transylvain se développèrent en particulier à partir des villes des Saxons de Transylvanie du XIIe et du XIIIe siècle. **Bistrița**, dans le nord de la Transylvanie, et **Brașov**, dans le sud en font partie. **Brașov** devint, aux côtés de **Hermannstadt**, un centre culturel pour les Saxons de Transylvanie, et prit une importance stratégique et de politique commerciale en raison de sa situation à proximité des Carpates ; cette situation très exposée fut aussi la cause de ses malheurs entre le XIIIe et le XVIIe siècle pendant les attaques tartares.
Cluj (Cluj-Napoca depuis 1974), au nord-ouest de la Transylvanie, fut fondée par les Saxons de Transylvanie sous le nom de Klausenburg, sur les ruines d'un campement romain, qui lui-même reposait sur une cité dace du nom de Napoca. De 1790 à 1867, elle fut la capitale de la grande principauté de Transylvanie. **Mediaș**, dans la vallée de la Târnava, fut fondée au milieu du XIIIe siècle par les colons Saxons lors de la colonisation du comitat hongrois. Les investigateurs sur les traces de Dracula pourraient vouloir visiter les lieux.
Sebeș, dans le sud-ouest de la Transylvanie, vit le jour comme localité saxonne sur la terre des Sicules, après le déplacement de cette population vers l'Est par le roi hongrois. **Sibiu** constituait le centre

politique et culturel de la culture allemande transylvaine, siège de l'université des nations et centre important du commerce. Fondée vers 1147 sur la rive du fleuve Zibin, 45 000 personnes habitaient en 1925 dans la ville haute et la ville basse. Elle subit et profita tout autant de sa proximité avec les cols des Carpates, qui prodiguait des points de passages pour le commerce mais aussi pour les attaques. Les fortifications de la ville sont les témoins de la menace des attaques turques. **Sighișoara**, dans la partie sud du haut plateau transylvain, se situe au croisement de routes commerciales antiques ; le fort Castrum Stenarum est le témoin de l'époque romaine. Cette ville est mentionnée comme lieu de naissance possible du comte Dracula **: Vlad Țepeș** (Vlad III Drăculea) y aurait vécu de 1431 à 1436.

Il existe également des villes de taille importante aux racines historiques hongroises : **Târgu Mureș**, sur la rive du fleuve Mureș, fondée par les Sicules ; **Turda**, une colonie dace devenue plus tard une place forte romaine puis la capitale du comitat hongrois ; et **Alba Iulia**, Castrum Apulum sous les Romains, qui reçut son nom allemand de Karlsburg après l'ajout des fortifications par l'empereur autrichien Charles VI.

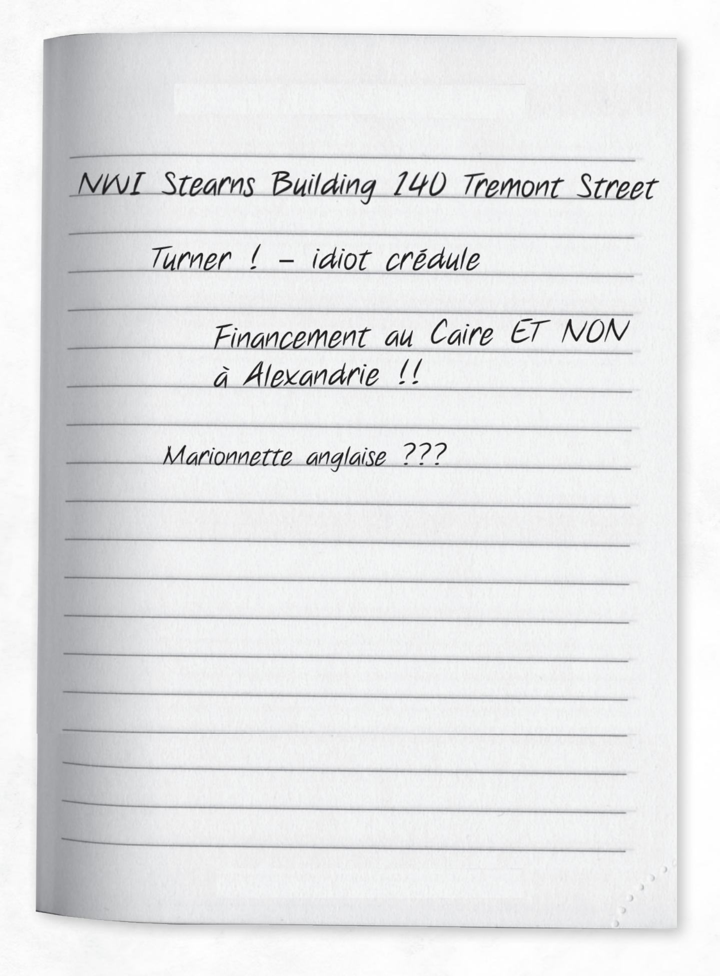


Aides de jeu

RETRANSCRIPTION DE L'ENREGISTREMENT D'UN RÊVE DE PAUL LEMOND – 01/01/1929

« LES ENFANTS MEURENT... LES ENFANTS VONT MOURIR... C'EST LA TRAÎNÉE DE LA BÊTE : BOSTON... »

Aide de jeu n°20



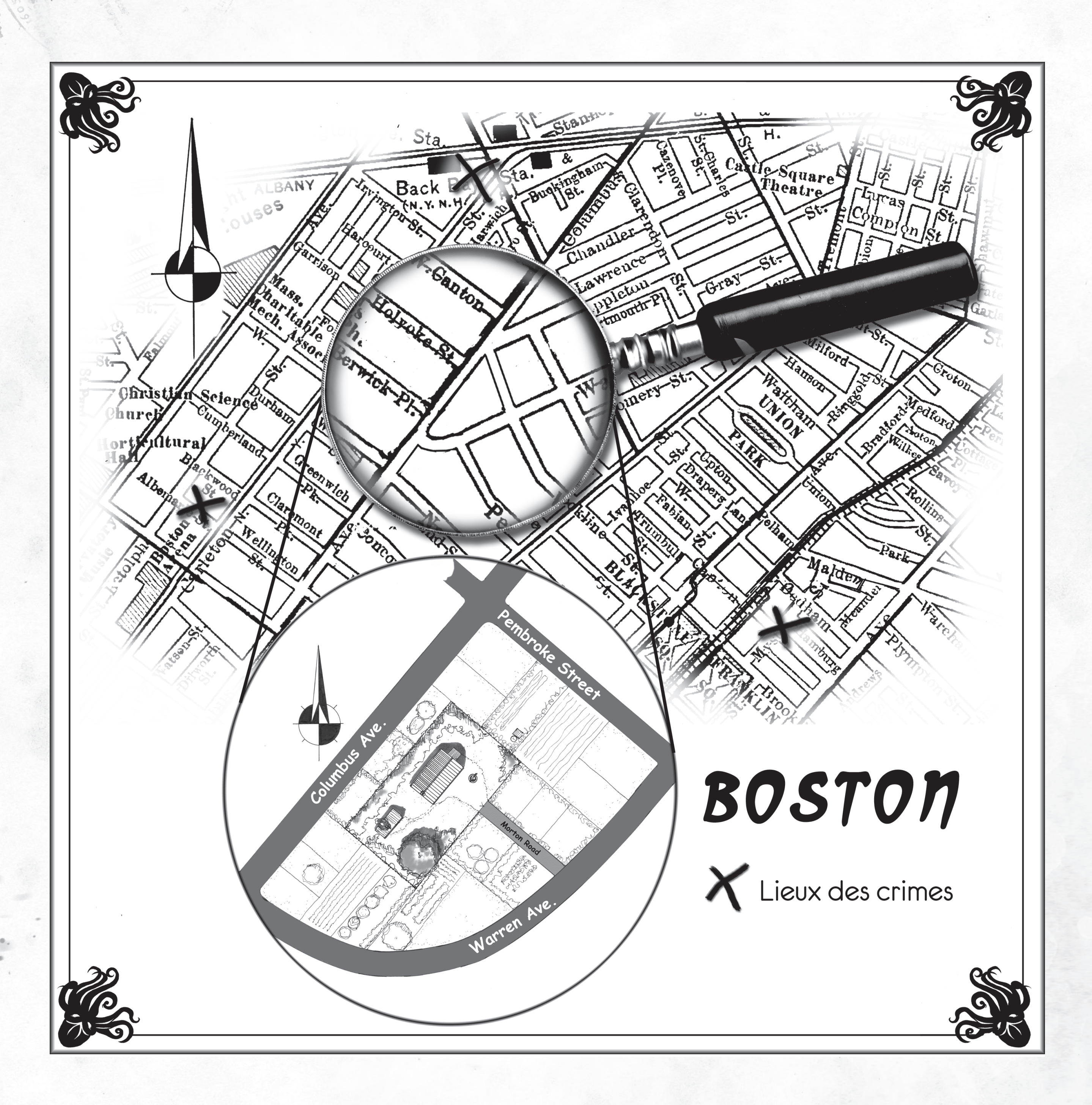
NWI Stearns Building 140 Tremont Street

Turner ! – idiot crédule

Financement au Caire ET NON à Alexandrie !!

Marionnette anglaise ???

Aide de jeu n°21 (Feuille de bloc-notes)


BOSTON
Lieux des crimes
Columbus Ave.
Pembroke Street
Warren Ave.
Morton Road
Back Bay Sta.
Castle Square Theatre
Union Park
Christian Science Church
Horticultural Hall
Canton
Holyoke St.
Berwick Pl.
Chandler
Lawrence
Clarendon St.

Boston, le 30 septembre 1891

MEURTRE BRUTAL D'ENFANTS À L'USINE
UNE TROISIÈME VICTIME TUÉE AVEC BESTIALITÉ

Un monstre est à l'œuvre dans les rues tranquilles de Boston. Pour la troisième fois en deux semaines, un assassin a frappé en notre point le plus vulnérable : nos enfants. La victime, un jeune garçon, se trouvait dans la rue à la nuit tombée hier soir. Son corps mutilé a été retrouvé ce matin. Il est fortement recommandé aux parents de garder leurs enfants à la maison à la tombée de la nuit.

Les trois meurtres ont eu lieu dans le quartier même où un horrible double meurtre s'est déroulé au début du mois, sur les personnes d'Ambrose Cornwallis et de sa femme Emily, mais la police exclut tout lien entre ces événements.

Aide de jeu n°22 (Extrait du Boston Globe du 30 septembre 1891)

Cher Dr Cornwallis,

Toutes mes félicitations pour votre découverte. Tout ce que vous me dites confirme qu'il s'agit effectivement de l'Enfant. Gloire à Shub-Niggurath ! La prophétie va se réaliser !
Je vous envoie les copies de la généalogie que vous avez demandée. Elle dissipera tout doute que le garçon soit bien Celui-là. Il porte la marque et les astres sont bien placés.

Longue vie à Yog-Sothoth,

Hauptmann

Cher Dr Cornwallis,

Tout marche selon mes prévisions. Je dois arriver aux États-Unis le 27 mai, pour prendre en charge le jeune Maitre Edward. J'espère que vous avez préparé correctement le garçon pour le voyage. Nous ne devons pas rater l'occasion cette fois-ci. Les astres ne laissent pas prévoir d'autre naissance avant au moins un siècle et la Confrérie s'impatiente ! J'ai pris contact avec ses parents et ils comprennent nos intérêts et nos intentions. J'espère qu'il n'y aura pas de réticences de leur part. C'est typiquement « l'homme d'affaires » imprévoyant et sa compagnie est déjà bénéficiaire de sa décision. Ils seront tout à fait contents, je pense. J'apporterai un cadeau avec moi ; un remerciement de la Confrérie pour vos inestimables services. C'est une paire de lunettes que j'ai fabriquées. Je vous expliquerai leur utilisation correcte lorsque j'arriverai.

Longue vie à Yog-Sothoth,

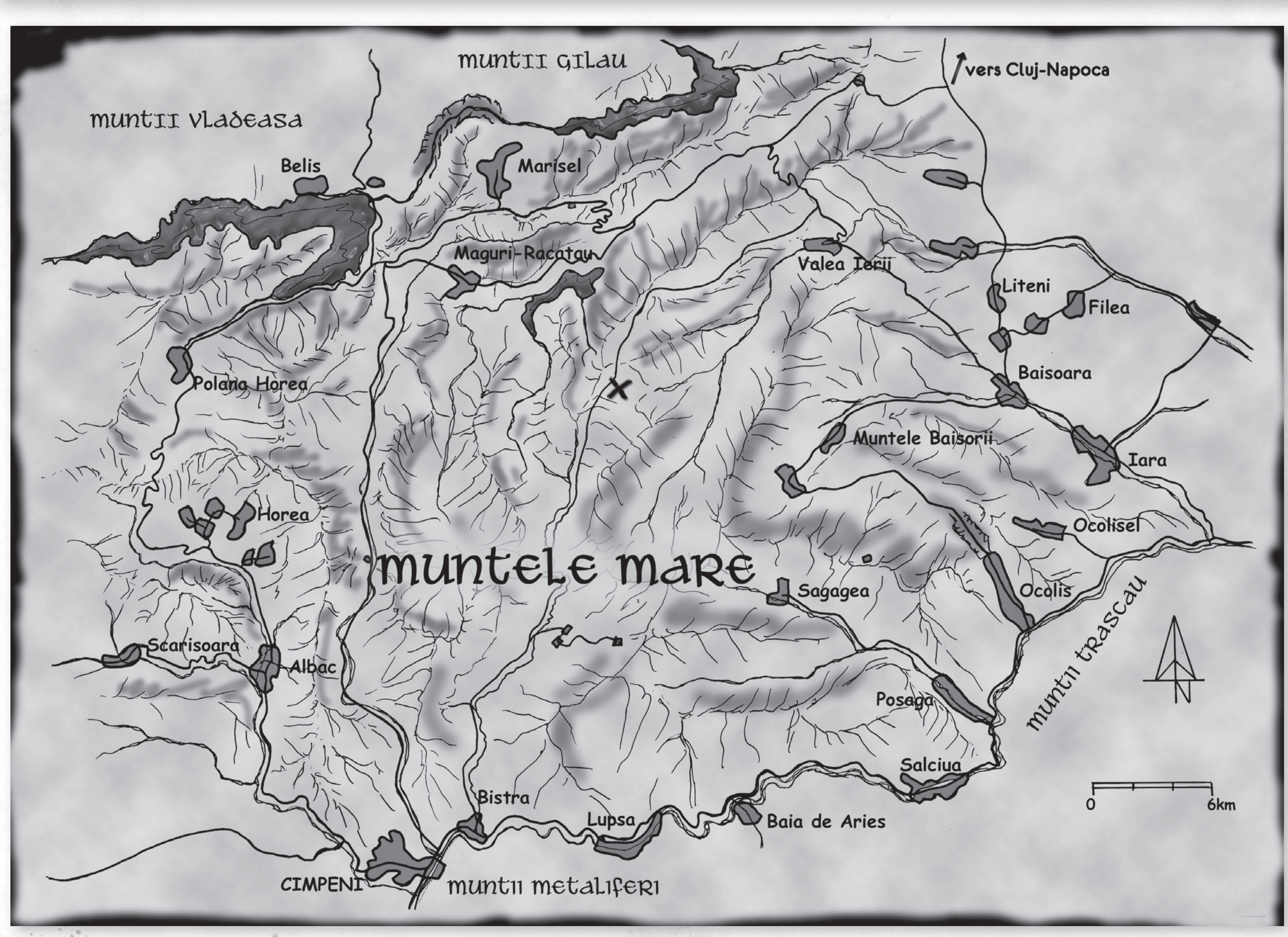
Hauptmann

Aides de jeu n°23a et n°23b
(Lettre manuscrite Baron Hauptmann)

Forteresses allemandes en Transylvanie

Bistita
Clij-Napoca
Reghin
Sighisoara
Saschiz
Medias
Agnita
Viscri
Mühlbach
Slimnic
Cincu
Brocs
Miercurea-Sibiului
Feldioara
Sibiu
Prejmer
Brasov
Roseñau
Bran

aide de jeu n°24



La forteresse Hauptmann se trouve à l'endroit marqué d'un « x »

Moi, Jan Sevchik, humble prêtre du village de Drovosna, en l'an de grâce 1632, j'écris ce testament en raison des événements concernant les agissements des gens de Drovosna contre le baron Hauptmann. Ce témoignage diffère de celui donné aux Légats de l'Église qui furent envoyés pour enquêter sur les agissements des villageois, et il constitue la véritable version des faits. Je le rédige secrètement, et lorsqu'il sera terminé, je le scellerai avec un cachet de cire portant un symbole païen afin de le protéger contre ceux qui voudraient l'utiliser pour leur propre dessein ou pour prévenir un autre qui voudrait s'élever contre ces forces.

En l'an de grâce 1627, un livre appartenant au baron Hauptmann vint à entrer en ma possession. C'était un grand tome écrit en grec. Son titre ne doit pas être répété ici. Il faisait référence à des choses blasphématoires sous la forme de divagations incohérentes d'un poète païen qui aurait écrit l'original, et proposait au lecteur des protections contre les diables et les démons.

Lorsqu'en 1628, une jeune fille du village fut enlevée par le baron et tuée par la suite, son corps ayant été jeté du haut des murs du château, son père, fou de rage, frappa la porte du château avec ses poings et hurla sa haine pour le baron. Ce fut alors que le baron apparut sur les remparts au-dessus de la porte du château, visible depuis le village et qu'il tua le pauvre paysan, rien qu'avec son regard diabolique. Son corps resta devant le château pendant deux jours avant que quelqu'un n'ose s'approcher pour l'emmener. Ce fut alors que je lus le livre maudit, me rendant compte néanmoins que je mettais mon âme en péril. Ce qui était dit dans ces pages m'a blessé jusqu'au plus profond de ma foi et je sens encore des mains froides et sombres qui étreignent mon cœur. Le livre parlait d'êtres monstrueux qui vivent dans un autre lieu que le nôtre et d'après les notes écrites dans la marge de la main du baron, je sus qu'il adorait ces êtres comme des dieux et en particulier l'un d'eux, qui vivait sous le château dans un puits nauséabond. Le livre enseignait aussi comment faire un signe que ces dieux ne pouvaient supporter et qu'ils fuyaient. Armant les villageois de crucifix de l'église, je les conduisis contre le baron diabolique.

Nous abattîmes les portes et envahîmes le château, à la recherche du baron. Un petit groupe d'hommes trouvèrent l'entrée des catacombes et pénétrèrent courageusement dans les sombres tunnels. Je les suivais à distance et j'entendais leurs cris devant moi. Je pressais le pas, portant le symbole païen et le livre maudit, et tournant dans un coin, je vis un diable, un démon qui ne pouvait exister. Je hurlais en le voyant dévorer les villageois, les mains crispées sur les crucifix. À l'aide de torches et de mousquets, nous l'obligeâmes à se retirer dans son puits puant, et je fixai alors le symbole païen sur une grosse pierre qui nous servit à boucher l'orifice. Nous ne trouvâmes pas le baron bien que tous ses exécrables serviteurs fussent mis à mort, puis nous abattîmes l'une des grandes tours et laissâmes le château à l'abandon.

Je n'ai jamais parlé des choses que je vis sous le château et on admit que les hommes perdus étaient tombés par inadvertance dans le puits puant situé dans les profondeurs du château. Aucun homme n'osa s'approcher de ce gouffre. Je crains d'avoir risqué la damnation éternelle pour mes actes, mais je dois les coucher par écrit pour purifier au moins mes pensées si je ne peux purifier mon âme.

Jan Sevchik.

Aide de jeu n°25 (Texte manuscrit)

Et l'on rêva à nouveau du prêtre
Nophru-ka et des mots qu'il
prononca à sa mort, comment le fils
se lÊverait pour rÊclamer le titre,
rÊgirait le monde au nom de son
pÊre, vengerait le meurtre du pÊre,
convoquerait la Bête qui est
vÊnÊrÊe, et comment les sables
boiraient le sang de la descendance du
pharaon, et ainsi parla Nophru-ka.

Aide de jeu n°26 (Parchemin du Kitab Al Azif)

... la Grande Salle est gardée par ses serviteurs, et l'homme doit porter avec lui le Signe des Anciens. Un homme sage ne regardera pas ces serviteurs, car ils pourraient s'emparer de sa raison. Un homme n'emportera pas non plus de connaissance avec lui lorsqu'il partira, ou le Dormeur se réveillera pour prendre cette connaissance à l'homme, et l'homme lui-même.

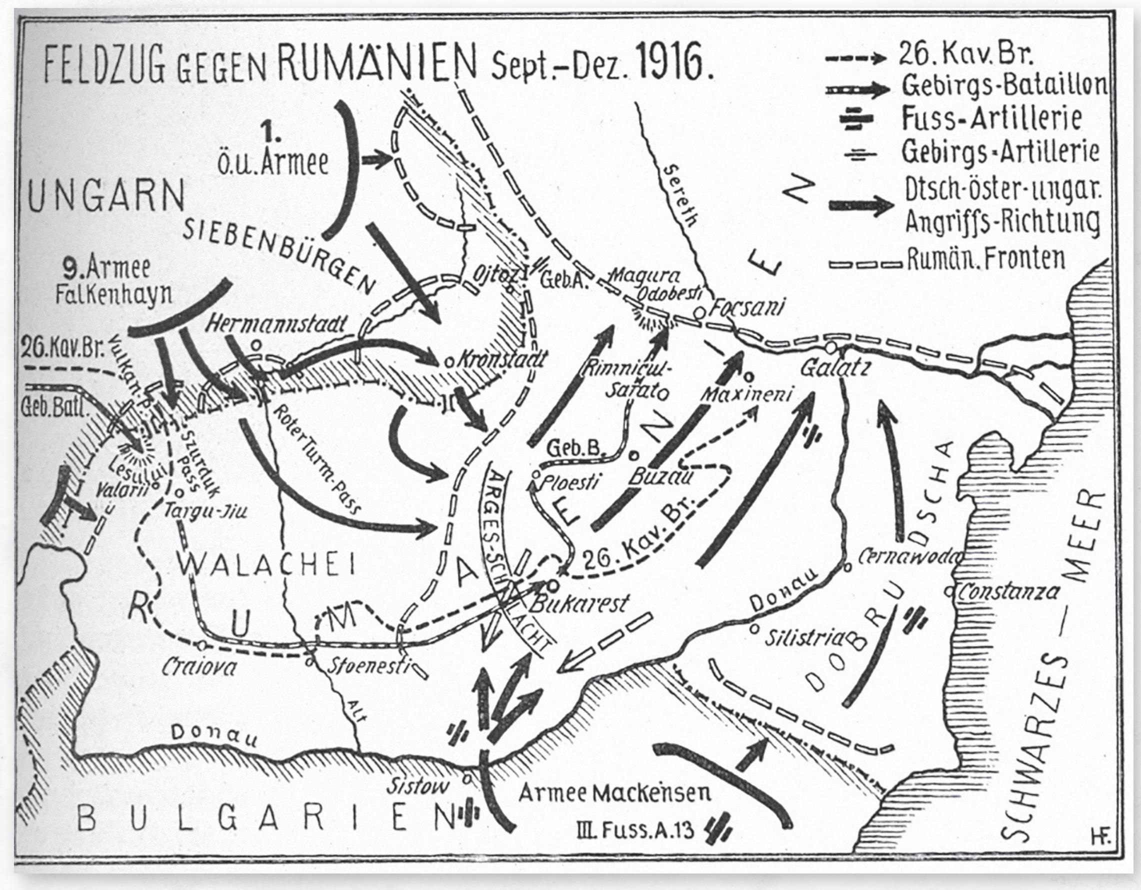
Traduit de l'original du Texte de R'lyeh par le baron Hauptmann, 1238 après J.-C.

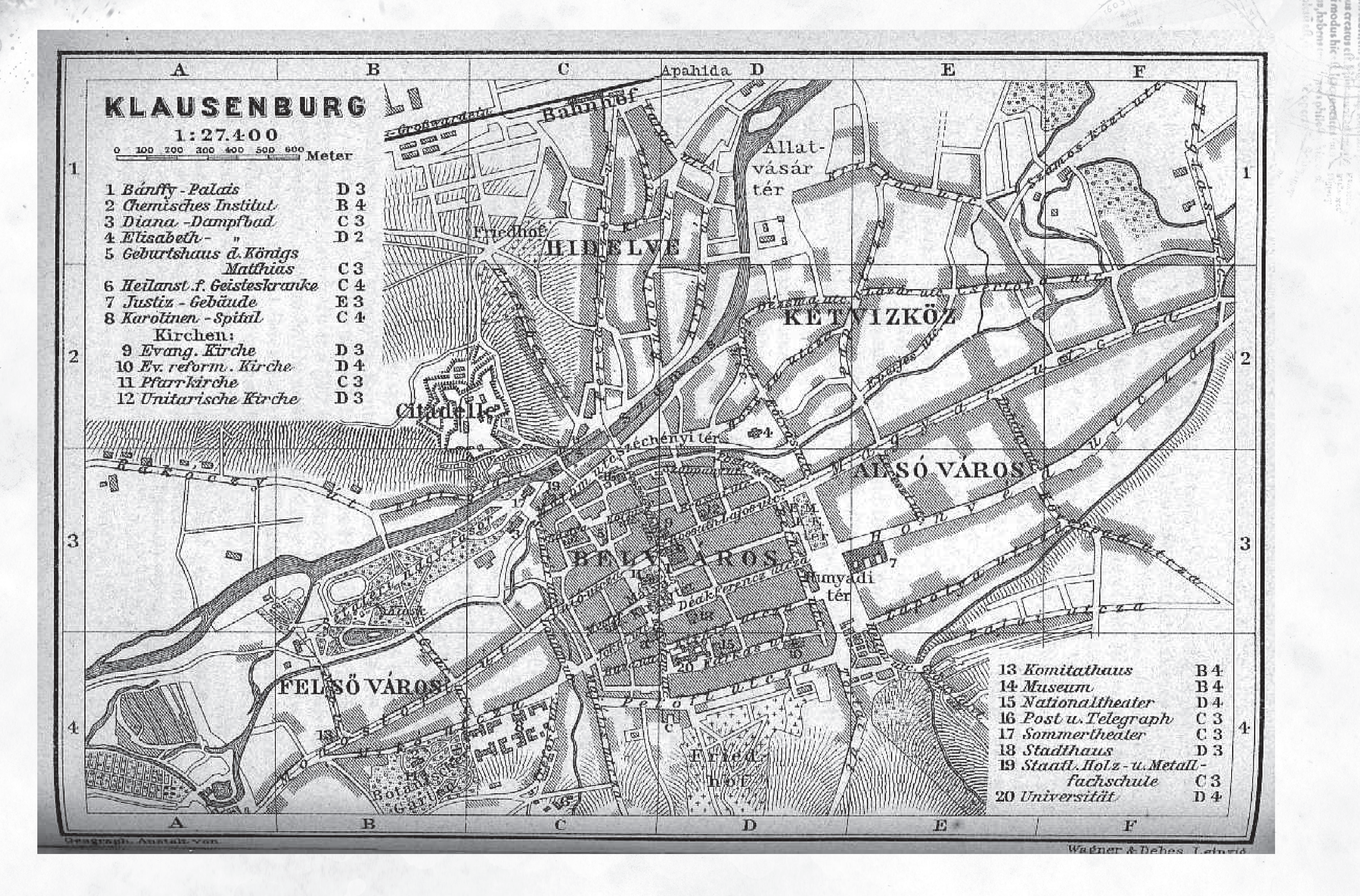
Voyage vers Celaeno sans incident, vampire stellaire docile, Breuvage de l'Espace efficace. Écrits sur la Bête deuxième galerie à droite, sixième niveau. Informations également sur la Barrière de Naach-Tith, utile pour contenir la Bête si elle n'était pas maîtrisable !

Aides de jeu n°27 et n°28
(Parchemins, manuscrits, en latin)

FORTERESSE DU BARON HAUPTMANN

LES CATACOMBES


FELDZUG GEGEN RUMÄNIEN Sept.-Dez. 1916.
26. Kav. Br.
Gebirgs-Bataillon
Fuss-Artillerie
Gebirgs-Artillerie
Dtsch-öster-ungar. Angriffs-Richtung
Rumän. Fronten
1. Ö.u. Armee
UNGARN
SIEBENBÜRGEN
9. Armee Falkenhayn
Hermannstadt
26. Kav. Br.
Geb. Batl.
Vulkan
Szurduk Pass
Lesului
Valari
Targu-Jiu
Roter Turm-Pass
Kronstadt
Ojtoz
Geb. A.
Magura Odobesti
Focsani
Sereth
Rimnicul-Sarato
Maxineni
Galatz
Geb. B.
Ploesti
Buzau
ARGES-SCHLACHT
26. Kav. Br.
WALACHEI
R U M Ä N I E N
Bukarest
Cernawoda
Constanza
Donau
Silistria
DOBRUDSCHA
Craiova
Stoenesti
Alt
Donau
Sistow
Armee Mackensen
III. Fuss. A. 13
BULGARIEN
SCHWARZES — MEER
HF.


KLAUSENBURG
1:27.400
0 100 200 300 400 500 600 Meter
1 Bánffy-Palais D 3
2 Chemisches Institut B 4
3 Diana-Dampfbad C 3
4 Elisabeth- " D 2
5 Geburtshaus d. Königs Matthias C 3
6 Heilanst. f. Geisteskranke C 4
7 Justiz-Gebäude E 3
8 Karolinen-Spital C 4
Kirchen:
9 Evang. Kirche D 3
10 Ev. reform. Kirche D 4
11 Pfarrkirche C 3
12 Unitarische Kirche D 3
13 Komitatshaus B 4
14 Museum B 4
15 Nationaltheater D 4
16 Post u. Telegraph C 3
17 Sommertheater C 3
18 Stadthaus D 3
19 Staatl. Holz- u. Metallfachschule C 3
20 Universität D 4
Apahida
Bahnhof
Allat-vásár tér
Friedhof
HIDELVE
KÉTVIZKÖZ
Citadelle
Széchényi tér
ALSÓ VÁROS
BELVÁROS
Hunyadi tér
FELSŐ VÁROS
Fried-hof
A B C D E F
1 2 3 4
Geograph. Anstalt von
Wagner & Debes, Leipzig


KRONSTADT
1: 25.000
Meter
1. Citadelle (Schloss) C.3.
2. Dampfbad A.2.
3. Gewerbeverein B.C.3.
4. Honterus Haus B.3.
5. Kaufhaus B.3.
Kirchen:
6. Bartholomaeus K. E.1.
7. Bergkirche D.2.
8. Evangel. Pfarr-K. B.3.
9. Franziskaner K. C.3.
10. Reform. K. C.3.
11. Katholische K. B.2.3.
12. Nikolaus-K. A.2.
13. Rumänische K. D.2.
14. Mädchenschule B.2.
15. Rathaus B.3.
16. Rumän. Gymnasium A.2.
17. Schützenhaus A.3.
18. Konzerthaus B.3.
19. Turnplatz A.3.
20. Post & Telegraph C.2.
21. Oberrealschule C.3.
22. Handelsschule C.3.
23. Bahnhof d. Stadtbahn C.3.
24. Infanteriekaserne E.2.
25. Justiz-Palais C.3.
26. Kathol. Gymnasium B.2.
Stadtbahn
Altstadt
Schloss
Berg
Mühlenberg
Rappen Berg
Warte
Zinne
Haupt-Bahnhof
Honvéd Kaserne
Blumenau
Milit.-Spital
Vieh-Platz
Elöpatak
N.
S.
Bahnh. Bertalan
Kavallerie Kas.
Wagner & Debes, Leipzig


A
B
C
D
1. Bruckenthal Palais . B.4.
2. Evang. Gymnasium . B.4.
3. Gewerbeverein B. C.4.
Kirchen:
4. Evangel. Pfarrk. A.B. B.4.
5. Resid. d. or. Bischofs B.4.
5a Orient. Kathedrale B.4.
6. Kloster und Kirche der Ursulinerinnen C.4.
7. Evangel. K. H. B. B.4.
8. Röm.-Kathol. K. C.4.
9. Rathhaus B.4.
10. Theater C.4.5.
11. Museum C.4.
12. Post & Telegr. B.4.
13. Gericht C.4.
14. Corps-Commando-Geb. B.4.
14a Rum. Mädchenschule B.5.
14b Kaltwasserheilanstalt B.5.
14c Komitatshaus B.5.
Irrenanstalt
M. Theresianum
Viehmarkt
Waisenh.
Ross Pl.
Heu Pl.
Bastei Pl.
Elisabeth-Gasse
Huet Pl.
Gr. Ring
Kl. Ring
Bahnhof
Franz Joseph Bürger-Spital
Hermanns Platz
Finanz-direction
Gesellschafts-haus
Art. Kaserne
Erlen-Park
HERMANNSTADT
1: 18.750
0 100 200 300 400 500
Meter
15. Resid. d. Corpscomm. C.4.
16. " " ev. Bischofs C.4.
17. K. ung. Staatsgymnasium C.4.
18. Sächsische Universität C.4.
19. Ev. Landeskirchen-Seminar A.6.
20. Evangelische Volksschule B.4.
Geograph. Anstalt von
Wagner & Debes, Leipzig.

